ANO 4 Nº40 1997 R$ 5,00
BOOKMAKERS
MACMANIA
A ÚNICA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL
O fim dos clones?
Teste de modems 33.6: escolha o seu!
Como trocar arquivos entre Mac e PC
Exclusivo!
Rhapsody
Conheça o sistema que vai enfrentar o Windows NT
ISSN 1414-4395
00038
9 771414 439007

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco & Mario AV*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco A. Zito*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros*
Fone/fax (011) 253-0665 287-8078 284-6597

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Andréx, Hans Georg, João Quaresma, Ricardo Teles, Vladimir Fernandes*

Capa: *Mario AV*
Mão, Photoshop e FreeHand

Redação: *Cristiane Mendonça*

Revisora: *Danae Stephan*

Colaboradores: *Alexandre Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Christian W. Althausen, David Drew Zingg, Douglas Fernandes, José Colagrossi, Luciano Ramos, Luiz Carlos de Jesus, Luiz Colombo, Luiz Fernando Dias, Néria Dejulio, Rainer Brockerhoff, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Silvia Richner*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Takano*

Distribuição exclusiva para o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000
Rio de Janeiro – RJ – Fone: (021) 575-7766

Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

MACMANIA é uma publicação mensal da
Editora Bookmakers Ltda.
Rua Chuí, 21 – Paraíso
CEP 04104-050 – São Paulo/SP

Para colaborar com a MACMANIA, basta escrever para esse endereço ou acessar os BBSs **Rio-Virtual** *(021) 235-2906 ou* **SuperBBS** *(011) 3061-5588.*

Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações na pasta da MACMANIA nesses BBSs, ou mande e-mail para:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br

A MACMANIA surfa na Internet pela **U-Net** *(0800-146070).*
MACMANIA na Web: http://www.macmania.com.br

Perdido no mundo Mac? FAXMANIA é a resposta! Ligue para (011) 816-0448 e disque os códigos:

50521 *para Assinaturas*
50522 *para BBS*
50523 *para Livros sobre Mac*
50524 *para Lista de revendas Apple*
50525 *para Cursos de Mac*

As Cartas Não Mentem

Dúvida Cruel!

Estou para comprar um PowerMac 8600/200, mas vi a propaganda do Mach 5. Será que vale a pena esperar por esses supercomputadores?

Eduardo Vanuzzi
evanuzzi@rio.com.br

Sei. Aí, quando chegarem os Mach 5, você não vai comprar porque o chip Arthur vai estar saindo, e quando chegar o Arthur você vai esperar o G5, e por aí adiante. Conheço essa história. Compre seu Mac agora, ganhe dinheiro com ele e, quando chegar a hora, troque por outro.

Estão me enganando?

Estou no Japão e há pouco mais de 2 meses comprei um micro Performa 5260 de 100 MHz. Mas eu estou achando ele estranho (apesar de não saber muito de micros); o antigo sistema dele era em japonês, então eu mudei para inglês na versão 7.6.

Quando uso o Apple System Profiler, ele diz o seguinte: "Processor 68LC040 at 33 MHz". Só que a caixa e o manual dizem que o processador é PowerPC 603e RISC de 100 MHz. O que está no computador não está errado??

Levei-o de volta na loja onde comprei, mas, por ser leigo no assunto, acho que eles estão me enganando, porque disseram que está certo!!

Issamu
jeferson@alles.or.jp

Pode ser que seja apenas um bug do sistema. Para tirar isso a limpo existem duas maneiras:
1-Tentar rodar qualquer programa que você tenha certeza que só rode em Power Mac. Se o Mac der uma placa de erro, é porque trocaram sua placa-mãe.
2-Baixar da Internet o programa TechTool, que dá uma radiografia completa do seu hardware.

AutoCAD no Mac?

Tenho uma cópia do AutoCAD12 pra Mac que não consigo abrir no meu 7600 132/32. Aparece uma mensagem dizendo o seguinte:

"AutoCAD requires at least a 68881 FPU"

O que é esse FPU? Não roda nos PowerPCs? Como faço pra rodar esse AutoCAD no meu Mac? Existe um adaptador de FPUs que faça esse maldito e horrível, mas necessário, AutoCAD rodar no meu PPC?

Carlos de La Corte
lacorte@telnet.com.br

Isso é um bug de emulação, pois o AutoCAD não é nativo para PowerPC. Basta instalar um software comercial, chamado PowerFPU http://www.jna.com/pfpu.html, *que custa US$ 20, para resolver esse problema.*

Macs e Jazz

Sou arquiteto e tenho quatro Macs no escritório e um em casa; sou um macmaníaco mesmo...

Nas horas vagas toco saxofone, e gostaria de tirar alguns "solos" de CDs, por isso quero saber qual o software mais indicado, que diminua a velocidade de reprodução (com a consequente baixa de uma oitava), e que facilite a edição (impressão) de partituras musicais.

Ivan Cunha
Vinhedo-SP

Um software só pra tudo isso é difícil. Você vai precisar de pelo menos dois: um de edição de áudio e um de notação. Para digitalizar e modificar faixas de CDs um dos mais usados é o SoundEdit da Macromedia (Masterdix: 011-816.6355). Para notação existem vários, como o Finale e o Overture. Você pode encontrar softwares musicais na Quanta (019-242.4644) ou na Novamente (031-225.7800).

Que upgrade é esse?

Sou um macmaníaco e tenho um Performa 630. Sabendo que a placa-mãe de um Performa 6230 de 120 MHz serve em minha máquina, fui pesquisar para ver se poderia fazer um upgrade. Fiquei surpreso ao telefonar para a Apple Brasil, que afirmou que as autorizadas não podem vender a placa-mãe para usuários, por motivo de garantia. Eu sei que essa é uma máquina que nos Estados Unidos já está ultrapassada, e se a encontrasse custaria menos que US$ 300.

Liguei para a Serv Comp e lá o preço da placa-mãe seria de R$ 1.300. Estou chocado, com esse valor posso comprar um Performa 6360 novo!

Essa política da Apple de não autorizar upgrade em máquinas que saíram de linha está correto, mas pode-se comprar uma placa-mãe para PC em qualquer loja da Santa Efigênia, por um preço mais acessível do que o da Apple.

Se continuar desse jeito estou pensando seriamente em adquirir um PC, por ter mais softwares compatíveis e por seus equipamentos serem mais fáceis de encontrar.

Antonio Augusto Gomes da Luz
São Paulo-SP

Dica de Mario AV, homem-banda multiplataforma: não compre um PC, monte o seu.

Editando Web

Estou precisando comprar um editor de home pages e estou na dúvida de qual comprar: Adobe SiteMill, Adobe PageMill, Claris Home Page. Gostaria de uma orientação a respeito. Qual é o melhor? Quais recursos cada um deles possui, além dos básicos? Estes editores agregam recur-

Índice

Não garantimos a veracidade da imagem...

Almanaque do Mac

Alguém já tinha visto um Mac com disco de 5,25"? Eu tinha ouvido histórias de que, antes de decidir pelo 3.5", chegaram a fazer alguns.

Ricardo Banffy
São Paulo - SP

sos de construção de GIF's animados, Java applets, etc.?

Maro Roger Guerios
mguerios@cwb.matrix.com.br

O PageMill e o HomePage são bem parecidos, vai do gosto de cada um decidir qual o melhor. Meu conselho é que você faça o download de demos dos dois nos sites da Adobe e da Claris e decida qual você gosta mais. O SiteMill engloba o PageMill e traz algumas ferramentas de administração de sites, boas para quem gerencia sites muito grandes. Outro programa recomendável é o BBEdit, editor de HTML em modo texto. Todos os programas visuais dão problemas quando você começa a querer fazer páginas mais complicadas, e para resolvê-los você precisa editar o HTML em texto. Para isso, o BBEdit é o melhor.
Nenhum destes programas ajuda a fazer Java applets. Para GIF existem sharewares muito bons; ferramentas Java WYSIWYG ainda são incipientes. Aconselho a dar uma olhada na MACMANIA 33, onde damos uma lista desses softwares.

Manda bronca!

O motivo dessa carta é para que tomem conhecimento da minha indignação com os produtos da Apple, mais especificamente um PowerPC 7600/132.
Comprei esta máquina em março, pensando em entrar no "Mundo Maravilhoso do Mac", mas de repente caí no inferno da Apple!
Desde então, me desloquei três vezes para Porto Alegre, onde fica a autorizada mais próxima: Soma Informática (da qual não tenho do que reclamar, o pessoal oferece um ótimo atendimento e um bom serviço, apesar do descaso da Apple com seus usuários). São 350 quilômetros para ir e o mesmo para voltar. Os motivos das viagens foram: duas vezes para trocar a placa-mãe, que veio com defeito, e a outra para trocar o monitor 1705, que estragou!
Depois de tudo isso, estou começando a pensar em trocar de plataforma, embora goste do sistema operacional (que já está desgastado, para não dizer ultrapassado).
Em vez da Apple afirmar que o Macintosh é melhor do que o PC e outras baboseiras, que trate de colocar um produto de melhor qualidade no mercado, e o que é mais importante, com preços acessíveis.
Quem pagará o meu prejuízo com o computador parado, sem poder usá-lo? Quem pagará o meu deslocamento e os telefonemas gastos tentando resolver o problema? Quem?
Se a Apple quiser se firmar neste mercado dominado por PCs, terá que mudar radicalmente sua maneira de tratar os usuários e oferecer serviços melhores.
Tratem bem de seus usuários e desçam desse pedestal, ou irão desaparecer do mundo da informática (pelo menos no Brasil). Vocês não podem continuar com essas indecisões!

Cezar A. P. Silva
Tubarão-SC

Bronca na Apple Brasil nunca é demais. É o famoso Jus Esperneandi de que tanto falam os advogados. Mas não tenha esperanças de que a Acer ou a Compaq tratem melhor seus clientes do que a Apple.

Compatibilidade

Tenho uma grande dúvida e espero que possam saná-la. Estou pensando em comprar o tal PC Compatibility Card, já que o Virtual PC e o SoftWindows não serão capazes de rodar o AutoCAD com a velocidade que eu desejo (velocidade de um PC normal). Caso eu compre o PC Compatibility Card, como ele funciona? Ele normalmente usa a RAM de meu sistema? E o HD?
Os programas que eu instalar nativos pra PC vão dividir meu HD com os programas já instalados de Mac na minha máquina? Pode dar algum pau?
Meu 7600/132 com os futuros 96 de RAM é suficiente pra rodar o AutoCAD no pau? Esse Compatibility Card pode ser "upgradeado"? Quanto ele custa lá fora?

Carlos Carlos/spo_ eo@promon.com.br

Muitas perguntas. O melhor mesmo é você dar uma olhada na MACMANIA 29, "O PC da Apple", que traz todas essas respostas e muito mais. O esquema de funcionamento da placa é semelhante ao SoftWindows, utilizando uma pasta no seu HD como um disco virtual de PC. Quanto à memória, ela é colocada na própria placa, separada da memória do Mac. Não há possibilidade de upgrade, por isso é bom comprar a placa mais atual possível.

Errata

O nome da empresa que cedeu o Pinnacle Apex 4.6 Gb, cujo teste foi publicado na última edição, é Optikal Memory e não Pro Mídia. Seu telefone é (011) 255-2616.

O fim dos clones?

Apple tenta reinventar seu modelo de negócios

"Uma crença comum no mercado é que a Apple perdeu uma janela de oportunidade para licenciar o sistema operacional do Mac para fabricantes de clones no período entre 1988-1992. Se a Apple tivesse feito isso, hoje o Mac poderia estar rivalizando com o Windows como padrão mundial para computadores pessoais. Nunca saberemos. Infelizmente, a percepção de que a Apple perdeu essa imensa oportunidade vem assombrando a empresa desde então, acabando por levá-la a tomar decisões erradas que geraram a atual política de clones. Hoje estamos espantando esse fantasma e avançando para inventar nosso futuro".

Com essas palavras, Steve Jobs, recém-empossado CEO (Chief Executive Officer) interino da empresa, explicou a seus funcionários porque a Apple decidiu comprar as operações ligadas ao mercado Mac da Power Computing, pagando por isso US$ 100 milhões.

A compra da Power no início de setembro foi o ato final de uma novela que já durava mais de sete meses, com a Apple de um lado e os fabricantes de clones do outro, brigando sobre o futuro do licenciamento do Mac OS.

A decisão final da Apple foi de não conceder novas licenças que permitissem rodar o Mac OS em máquinas CHRP (Common Hardware Reference Platform), arquitetura desenvolvida pela Motorola.

Segundo Jobs, o principal motivo para a decisão foi a necessidade da Apple retornar à lucratividade. "A taxa de licenciamento que a Apple recebe dos licenciados não cobre as despesas de desenvolvimento e marketing do Mac OS. Isso significa que a Apple está dando um subsídio de centenas de dólares para cada cópia licenciada do Mac OS", disse ele.

A reação dos usuários e da mídia não poderia ter sido pior. Explodiram na Internet cartas abertas e manifestos contra o fim dos clones. Acostumados aos bons preços e maior agilidade dos fabricantes de clones, ninguém gostou da idéia de ver o mercado Mac novamente dominado por uma única empresa.

A Power Computing deverá continuar vendendo clones sob sua marca até o final do ano. A empresa já anunciou que começará em breve a fabricar servidores e laptops baseados em chips da Intel.

UMAX RESISTE

Os clones de Mac, entretanto, não acabaram. A Umax, que fabrica clones de Mac, com preço inferior a US$ 1.000 vendidos no mercado asiático, já licenciou o Mac OS 8. Talvez seja a regra que confirma a exceção, porque tanto a Motorola quanto a IBM já abandonaram sua linha de clones. A verdade é que a Umax é um dos poucos fabricantes de clones que não compete diretamente com a Apple.

A Power Computing tinha abocanhado em seus dois anos de funcionamento quase 20% do mercado Mac, com um banco de 200 mil clientes, vendendo diretamente ao consumidor e não através de distribuidores e revendas, como faz a Apple. Competindo com a Apple tanto no mercado doméstico quanto no profissional, a Power já estava avançando em nichos tradicionais da Apple, como o mercado educacional.

A situação do CHRP, no entanto, é incerta. A Motorola desenvolveu o CHRP como uma plataforma PowerPC aberta que usava componentes comuns da indústria de PC (portanto, copiável por qualquer fabricante de computadores). Esse seria o segundo estágio da política de clonagem da Apple. Só que agora a Apple se recusa a licenciar o Mac OS para o CHRP, apesar de não ter parado seu desenvolvimento.

Resta saber quais serão os próximos passos da Apple. Um deles já foi dado: a divisão Newton não será mais uma empresa independente, voltando ao seio da mãe Apple. A empresa deverá lançar uma versão do eMate, que teve grande sucesso no mercado educacional americano, para uso geral. Jobs pediu três meses para anunciar uma nova linha de produtos que vai ser decisiva para a ampliação do mercado Mac. Os palpites vão de servidores NT com ferramentas tiradas do Rhapsody a Network Computers baseados no eMate. O prazo pedido coincide com a Macworld Expo - São Francisco de janeiro, que deverá trazer grandes novidades.

O fórum da MACMANIA no ZAZ é o palco onde macmaníacos e pecezistas se enfrentam

Macmania no Zaz

A home page da MACMANIA mudou de casa. Agora, ao digitar http://www.macmania.com.br, você irá parar no ZAZ, o serviço de informações e entretenimento online da Nutec e da RBS.

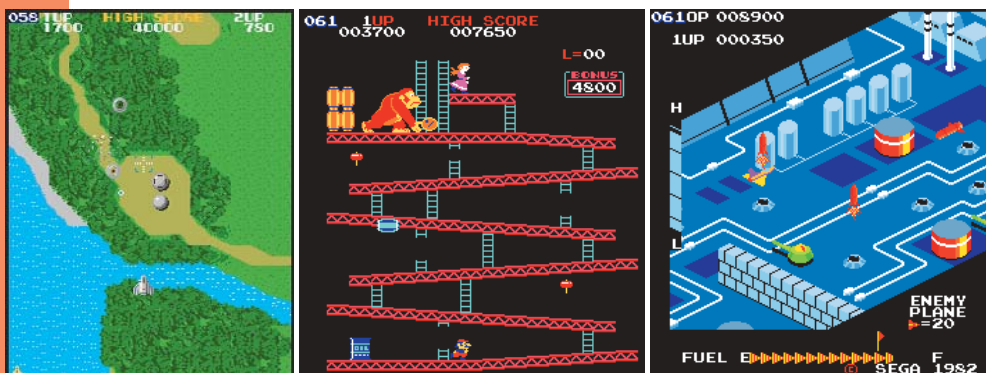
Uma das novidades do site é a implementação do fórum da MACMANIA. Nele você poderá discutir os temas da revista e as grandes questões que movimentam o mercado Macintosh.

Além disso, a partir de agora, os sharewares comentados pela revista estarão disponíveis para download no site, diretamente ou através de links para suas páginas. O site da MACMANIA traz a versão integral de matérias selecionadas da revista, além de matérias especiais que poderão ser lidas apenas pela Internet.

Tid Bits

Diversões eletrônicas

MacMAME (Multiple Arcade Machine Emulator) é um emulador que coloca em seu Mac todos os games clássicos de fliperama da década de 70. Defender, Zaxxon, Donkey Kong e mais de 200 games estão disponíveis para download no site de seu criador Bradman, Brad Oliver, e devem fazer a cabeça de trintões e quarentões que torraram moedinhas durante sua infância nas saudosas casas de "Diversões Eletrônicas". A versão 0.28 do MacMAME deve ser a última a suportar Mac com chip 68k. Quem quiser conhecer um pouco mais do maravilhoso mundo da emulação pode ainda visitar o site www.emulation.net, que possui programas capazes de emular mais de quarenta plataformas em seu Mac, do Apple II ao SuperNintendo.

Bradman's Emulation Stop: http://www.primenet.com/~bradman/mame/macmame.html

Ainda tem dúvidas de que a emulação é o futuro da computação? Dê uma olhada nisso!

Nova versão do BBEdit

O BBEdit, programa de edição de texto e HTML da Bare Bones Software está chegando a sua versão 4.5. Entre as novidades trazidas pela nova versão estão o suporte aos menus contextuais do Mac OS 8, suporte melhorado à linguagem de programação Perl 5 e um novo editor de tabelas.

O novo Table Builder permite gerar rapidamente tabelas de HTML em um ambiente gráfico, facilitando a criação de tabelas dentro de tabelas, com opções para controlar o tamanho, unir, selecionar e colorir células.

Além do Table Builder, a principal mudança no BBEdit é a melhoria de suas ferramentas de HTML. É possível automatizar rotinas de atualização de sites utilizando linguagens como Frontier e AppleScript.

O preço sugerido do BBEdit 4.5 nos Estados Unidos é de US$ 119,00.

Bare Bones: http://www.barebones.com

Surfando e saltitando na Web

"Os browsers da Internet são programas incríveis", diz Gilbert Borman, presidente da Net Jumper Inc. "O problema é que eles têm ferramentas de navegação limitadas. Consequentemente, os surfistas perdem muito mais tempo do que devem para ir ao próximo link".

O NetJumper foi criado para reduzir esse problema pegando todos os links em uma página e criando uma lista deles. A idéia é criar uma visualização não linear dos sites a serem visitados.

O programa tem algumas funções principais:

SlideShow: permite navegar "sem as mãos" pela Internet. Os sites selecionados vão passando automaticamente. Quando você vê algum que gosta, é só parar e descer.

ListBuilder: cria, divide e edita listas de sites.

Add URL: clique nesse botão para adicionar uma URL a uma lista do NetJumper

LinkGrabber: captura todos os links de uma página e a coloca na lista do NetJumper.

Você pode armazenar links de qualquer página, incluindo resultados de ferramentas de busca.

A versão beta do programa já está disponível e custa US$ 19,95.

Net Jumper: http://www.netjumper.com

Corel cria seu Java

Corel, uma das empresas pioneiras na adoção da linguagem Java, desistiu de portar seu Corel Office para a linguagem Java. A Corel afirma que irá desenvolver a sua própria tecnologia que permitirá rodar programas de qualquer espécie de sistema operacional a partir de um servidor. O motivo é que a empresa quer evitar ter que reescrever todos os seus programas no código nativo de Java.

A nova tecnologia, chamada de Remagen, vai permitir rodar programas atuais da Corel WordPerfect e o MS Office 97 em um servidor e distribuí-los para clientes Java de qualquer plataforma (PCs com Windows, Unix, NCs ou Macs). A Corel pretende lançar também um novo pacote de programas, com o codinome Alta, ainda em 98.

Corel: http://www.corel.com

DVD no Mac

O DVD deve chegar ao Macintosh antes do que muita gente pensa. A E4 já lançou o CoolDVD, um kit de US$ 499 para Macs que permite suporte total ao Digital Video Disc.

A companhia começará a vender o produto a partir de setembro.

O Kit CoolDVD inclui uma placa PCI para decodificar vídeo MPEG e MPEG-2, suportando multicanais de áudio e legendas.

Uma placa extra traz uma série de conectores para equipamentos, como câmeras com entradas S-Video, vídeo composto e áudio digital.

O CoolDVD vai incluir um programa para permitir a navegação entre títulos e escolha de funções como canais de linguagem, legendas e ângulos de visão.

E4: http://www.elecede.com

Gif Art animada

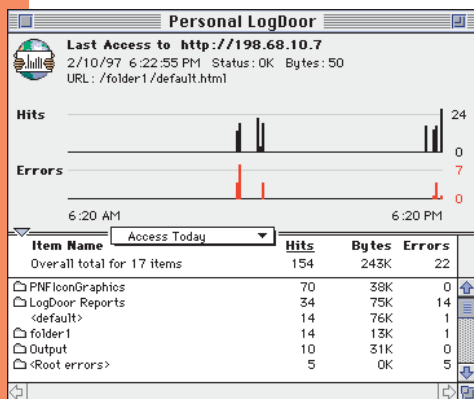
Dos criadores do Web Explosion 20.000 e Art Explosion 40.000/125.000 surge uma nova biblioteca de gráficos para animar páginas da Web chamada Animation Explosion. A nova coleção inclui 5 mil animações de domínio público e 250 Shockwaves com som e interatividade. Os arquivos GIF e Shockwave contêm animações para todo tipo de uso, como botões, bullets, banners, e desenhos. O CD traz também kits temáticos de botões e banners para sites pré-fabricados.

Todas as imagens de Animation Explosion usam compressão máxima para facilitar o download. O Animation Explosion está sendo vendido nos EUA por US$ 49,95.

Novadev: http://www.novadevcorp.com

Servidor pessoal melhorado

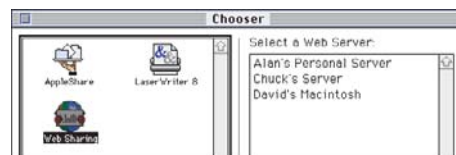
Programas da Open Door facilitam intranet no Mac

Uma das novidades do Mac OS 8 é a inclusão do painel de controle Personal Web Sharing que permite (teoricamente) que qualquer pessoa com um Macintosh e um modem coloque sua página na Web.

Saiba tudo o que acontece no seu servidor

O Personal Web Sharing é um programa que a Apple comprou de uma empresa chamada Open Door, que está lançando produtos para melhorar a utilização do servidor pessoal de Web do Mac OS 8.

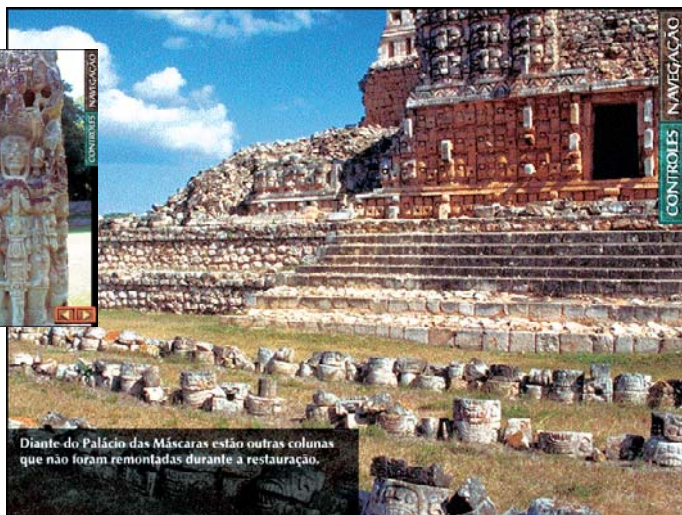
O Personal LogDoor da Open Door suplementa o PWS da Apple fornecendo em tempo real, estatísticas detalhadas do acesso à sua página pessoal e acusando erros.

Outro programa, o Web Sharing Chooser Extension, permite ver um servidor PSW por uma rede AppleTalk, eliminando a necessidade dos usuários de descobrir, lembrar e guardar o número IP de um servidor.

O AFP Engage! da Open Door, é outro produto que permite utilizar o comando “Connect to...” do Mac OS 8 com endereços do Apple Filing Protocol (AFP), permitindo o acesso a máquinas na rede.

Encontre sua intranet na rede

A Claris vai ditribuir versões demo dos programas da OpenDoor para compradores registrados do Mac OS 8.

Open Door Networks:
http://www.opendoor.com

Explorando a civilização maia

Um belo lugar para passar as férias ou sacrificar umas virgens

Você sempre quis conhecer uma civilização que há quase três mil anos funcionava numa misteriosa harmonia e saber como foram contruídas as pirâmides e os templos maias? Então o CD-ROM Explorando a Civilização Maia é ideal para os arqueólogos macmaníacos. Tudo o que você queria saber sobre o povo milenar que construiu templos e pirâmides pela América desaparecendo sem deixar vestígios.

O Índice das Cidades é uma lista em ordem alfabética dos 37 sítios arqueológicos, dividido em três grupos: México, Guatemala, Honduras & Belize. Através de fotos históricas e desenhos originais, você pode descobrir como foram as primeiras explorações e ver os objetos encontrados durante as escavações.

Explorando a Civilização Maia custa R$ 65 e pode ser adquirido através do Studio Interativo pelo telefone: (011) 5505-1833.

Erre sem medo

Finalmente alguém percebeu o óbvio. Que um undo só não faz verão. Flashback, o novo programa da Aladdin, dá a qualquer programa a possibilidade de ter 99 undos, o que virtualmente torna seu Macintosh a prova de erros.

O Flashback permite que os usuários tenham fácil acesso a 99 versões prévias de qualquer documento salvo. Essa nova forma de backup pode ser aplicada em qualquer tipo de arquivo. Ele rastreia as mudanças feitas em um documento cada vez que ele é salvo.

As mudanças são mantidas no Flashback em uma lista com a hora em que o arquivo foi salvo. A qualquer momento você pode abrir o programa e clicar em uma versão anterior, e resgatar seu documento na forma em que ele estava. Para economizar espaço em disco, o Flashback guarda em seu banco de dados apenas as mudanças entre uma versão e outra. Segundo a Aladdin, essas mudanças representam de 2 a 5% do tamanho original do arquivo. O usuário é quem decide quantas versões o programa deve guardar de um determinado documento e quando deve jogá-las fora.

O Flashback deve custar US$ 99,95 nos EUA.

Aladdin: http://www.aladdinsys.com

Bicho virtual dentro do Mac

BrightChick é o nome do primeiro bicho virtual compatível com Macintosh, como o nome sugere, o bicho é uma galinha, no mesmo estilo "pássaro do espaço" do Tamagochi original.
O inventor do bicho é Patrick Moor, um garoto suiço de 16 anos que é programador de shareware de Mac. O bichinho é bem bacana, e até mais fácil de cuidar do que os convencionais de chaverinho.
Ele possui um gráfico em barras que mostra quais os níveis de comida, doença e felicidade do BrightChick. Uma função autofeeder alimenta automaticamente o bicho.
Ele bebe água, come uma bacia de milho e pão e tem um jogo de dados meio capenga.
O BrightChick está disponível na Internet e a taxa do registro do shareware é US$ 10.
BrightChick: http://www.geocities.com/SiliconValley/Way/1542.

O bicho pia para chamar a atenção

Mais um emulador de PC

A Insignia não ficou parada e já lançou um programa para combater o avanço do Virtual PC, da Connectix. Chamado sugestivamente de RealPC, ele é dirigido para aqueles que querem rodar games de PC no Mac.
O RealPC promete suporte a MMX e DirectX e uma velocidade de Pentium 50 MHz em um PowerMac com chip 604e de 100MHz.
Custando US$ 79, o RealPC terá como público-alvo usuários domésticos interessados em jogar games de PC no Mac, contando com suporte para joysticks de Mac.
Segundo a Insignia, o RealPC será mais rápido em FPU (floating-point unit) e desempenho de vídeo do que a versão mais recente do SoftWindows. Ele terá suporte ao padrão Video 7 Super VGA e gráficos VESA e inclui total compatibilidade com SoundBlaster e SoundBlaster 16 para DOS.
O novo emulador da Insignia vem apenas com o DOS 6.22 instalado. Fica a cargo do usuário acrescentar o Windows 3.x ou Windows 95.
Insignia Solutions Inc.: http://www.insignia.com

Adobe distribui plug-Ins

A Adobe System incluiu dois plug-ins gratuitos para o programa de efeitos de vídeo After Effects: um que anima texto em path (caminho) e outro que exporta filmes em formato GIF89. A demonstração dos plug-ins foi realizada no Siggraph 97 em Los Angeles e na Macworld Expo em Boston. Os plug-ins estarão disponíveis para usuários registrados do After Effects no site da companhia no início de setembro. O registro pode ser feito online.
O plug-in Path Text Effect permitirá ao usuário criar e editar efeitos em textos animados. Hoje é preciso importar cada figura como uma camada diferente e animá-la separadamente. O plug-in permite que as palavras sejam manipuladas em uma única camada.
Os usuários podem criar um percurso para o texto animado seguir e mudar os caminhos. Há ajustes dignos de programas de editoração, como kerning (espaços entre as letras) e entrelinhamento. O Path Text Effect permite também aplicar o efeito motion blur em camadas de texto.
O plug-in Animated GIF permite que os usuários exportem GIFs animados do After Effects para uso na Web. Os usuários podem escolher entre diversas paletes (Mac, Windows ou Custom) e opções de transparências. Ambos serão disponíveis para Mac e Windows.
Adobe System: http://www.adobe.com

Speed Doubler 8

Quem pensou que as novas capacidades do Finder do Mac OS 8 para fazer múltiplas cópias tornaria inútil o Speed Doubler se enganou. A Connectix já anunciou o novo Speed Doubler 8.
Além de suas funções originais (emulação mais rápida de código 68k, melhor acesso a disco e cópia acelerada de arquivos), o Speed Doubler 8 traz novidades como cópias pré-programadas, sincronização de pastas e atalhos de teclado.
Com isso, o novo programa da Connectix torna-se uma verdadeira ferramenta de becape. Os atalhos de teclado também prentendem substituir uma série de programinhas que hoje permitem você navegar entre programas (Program Switcher), entrarem textos recorrentes (TypeIt4Me) e abrir documentos apertando comandos de tecla. O Speed Doubler 8 deverá ser lançado ainda em setembro, custando US$ 55.
Connectix: http://www.connectix.com

WebSTAR 3.0 vem aí

Até o final do ano, a StarNine Technologies deve lançar uma nova versão de seu servidor Web. O WebSTAR 3.0 terá novas características, incluindo a integração de ferramentas de busca, coisa que só era possível para servidores Mac através de uma miríade de programas extras e plug-ins. O novo lançamento também irá trazer um servidor FTP integrado, o que significa que os webmasters não precisarão mais depender de outro programa para transferência de arquivos.
O novo WebStar será compatível com a tecnologia WebObjects comprada da NeXT pela Apple. O beta do adaptador de WebObjects para o WebStar já está disponível no site da StarNine.
StarNine: http://www.starnine.com

Novo lançador

Tilery é o novo nome do freeware Applicon, da Semicolon Software. O Applicon colocava um quadradinho em sua tela para cada programa aberto; clicando nesse quadrado você trazia os programas para frente. O Tilery acrescenta funções básicas de Drag & Drop e a possibilidade de abrir programas documentos, pastas, painéis de controle e muito mais. A versão 3.2b4 é compatível com o Mac OS 8 e permite criar quadrados para discos em rede.
Semicolon Software: http://www.semicolon.com

Rhapsody

O futuro é

Conheça o sistema que pode salvar a Apple

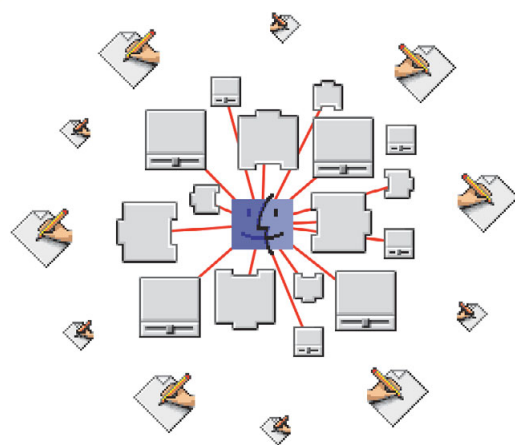
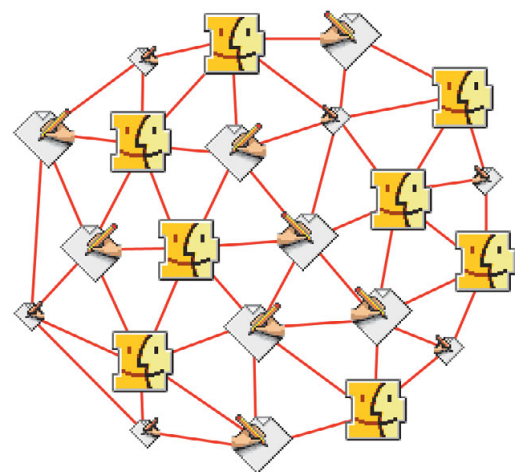
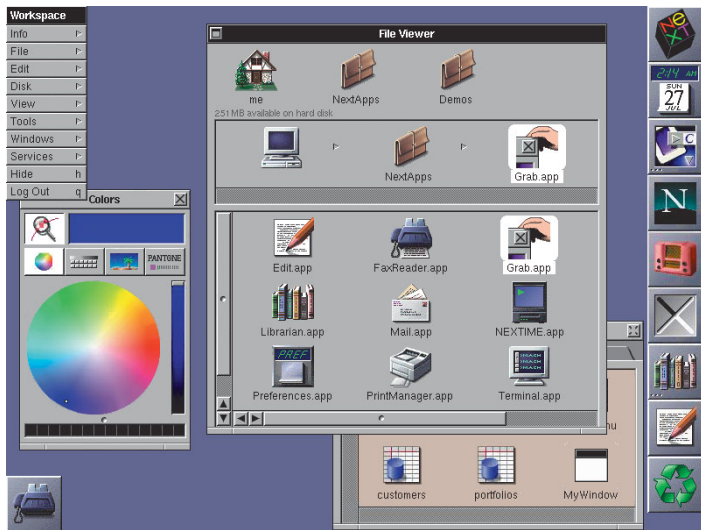
por **RAINER BROCKERHOFF***

Rhapsody. Um nome de grande significado para a comunidade Macintosh desde que foi revelado no começo deste ano. Mas o que significa realmente? Segundo o dicionário:

1) Porção de um poema épico adaptado para recitação.
2) Uma miscelânea desordenada ou desconexa.
3) Um discurso efusivo, extravagante ou até incoerente.
4) Uma composição instrumental livremente improvisada.

Dentro das metáforas musicais que a Apple vem usando para seus sistemas operacionais, podemos esperar que a intenção tenha sido a de número quatro. Sem dúvida há pessoas mais inclinadas a dizer 2 ou 3, como acontece com qualquer idéia nova e revolucionária. Vamos tentar explicar o que será o projeto Rhapsody, segundo as informações publicadas pela Apple.

Na verdade, Rhapsody – o nome final ainda não foi definido – será muito mais do que um sucessor do Mac OS. Também não terá nada a ver com a forma com que o Windows 95 sucedeu ao Windows 3.1. Só para variar, a Apple resolveu fazer algo totalmente diferente. Um sistema operacional que também é um ambiente de desenvolvimento de software, que pode rodar em vários tipos de hardware e que, na verdade, são dois sistemas diferentes. Segundo eles, isso é o futuro.

Dias antes da primeira versão beta do Rhapsody ser entregue aos desenvolvedores de software de Mac, a MACMANIA resolveu mostrar a seus leitores como deverá ser o novo sistema, tomando como base informações da própria Apple e de fontes ligadas à empresa. As imagens mostradas aqui não são telas tiradas de uma máquina rodando Rhapsody, mas mostram como deverá ser sua interface quando ele for lançado no início de 1998.

O universo do Mac OS é centralizado em um intrincado sistema cercado de um aglomerado confuso de extensões, muitas delas irrelevantes para o usuário. Grande parte da interação ocorre com o sistema, não com os aplicativos.

No Rhapsody, o que o usuário vê é uma coleção de programas rodando sobre um núcleo transparente. Para acrescentar funções à máquina, basta rodar mais programas. A complexidade do sistema é controlada pelo usuário.

O visual elegante do OpenStep (antigo NextStep) resiste inalterado há dez anos e ainda pode ser chamado de estado-da-arte. Mas não vai ser usado no Rhapsody, pois é muito diferente do Mac e foi planejado para monitores grandes. Algumas características, porém, devem ser herdadas pelo Rhapsody, incluindo a opção de ícones grandes. Os scroll bars deverão ter uma opção com os botões de setas juntos num canto e barras com o tamanho proporcional ao conteúdo da janela. Outros elementos visuais sofisticados do OpenStep não sobreviverão, como os menus flutuantes verticais, o dock com os programas mais usados ou o botão com o X quebrado indicando que o documento ainda não foi salvo.

O Rhapsody é visualmente um irmão gêmeo do Mac OS 8. Chama a atenção o fato dos volumes (discos e servidores de rede) e o lixo ficarem dentro de uma área lateral que lembra vagamente o dock de aplicativos do OpenStep. Além disso, a barra de menu passa a mostrar o nome do programa que está rodando. O fundo da tela, chamado de Backdrop, poderá ser uma imagem parada, como é hoje no Desktop Pictures do Mac OS 8, ou uma tela dinâmica – por exemplo, o PointCast – mudando constantemente. Os nomes das pastas e arquivos podem ter até 255 caracteres (graças ao novo sistema de arquivo HFS+) e são automaticamente acomodados em várias linhas embaixo dos ícones.

Por que Rhapsody?

A alternativa Rhapsody surgiu no final do ano passado, quando Gil Amelio decidiu comprar a NeXT, de Steve Jobs, e utilizar seu sistema operacional, o OpenStep, como futuro sistema dos Macs.

Amelio chegou à conclusão de que a equipe técnica da Apple seria incapaz de terminar o Copland, o novo sistema operacional que vinha desenvolvendo há quase cinco anos, em tempo hábil para reverter o atraso do Mac OS em relação à concorrência.

O OpenStep oferecia todos os pré-requisitos de um sistema operacional moderno, como multitarefa preemptiva, memória protegida e outras palavras de ordem que para o usuário final se traduzem como: menos pau e mais rapidez.

Além disso, o OpenStep trazia duas características decisivas: fácil portabilidade (poucos meses após a compra a Apple já estava demonstrando sua versão para PowerPC) e um sistema modular, que permitia rodar o Mac OS como se fosse um programa de OpenStep, resultando em compatibilidade quase total com antigos programas de Mac.

E assim nasceu o Rhapsody, um sistema que unia o código do OpenStep (a tal API ou Interface de Programação) com tecnologias da Apple como QuickTime, QuickDraw 3D, ColorSync etc. De quebra, a linguagem Java integrada e a possibilidade de rodar programas feitos para o Mac OS em velocidade igual ou maior que a atual.

Quando você estiver lendo esta revista, a primeira versão para desenvolvedores do Rhapsody já deverá estar sendo utilizada por programadores. A data para lançamento da primeira versão do sistema, voltada para usuários high end, é janeiro de 98. A versão final está prevista para meados de 98.

O Rhapsody só vai rodar em Power Macs PCI, de preferência com velocidade acima de 120MHz e mínimo de 24Mb de RAM. Usuários escaldados pela transição dos Macs 68k para PowerPC podem ficar sossegados. Programas feitos para Rhapsody vão poder rodar em Macs com o Mac OS, ou seja, o upgrade não será obrigatório.

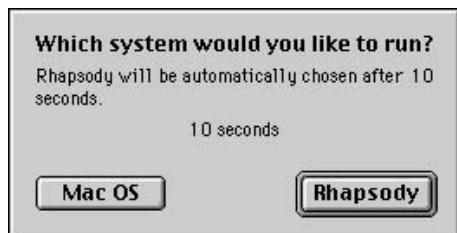
Aparentemente, a transição do Mac OS para o Rhapsody deverá ser uma das mais tranqüilas já vistas na indústria de informática, graças ao engenhoso sistema de camadas de compatibilidade que permitirá que usuários de Mac OS, Windows 95 e Windows NT migrem para o Rhapsody quando acharem que ele representa alguma vantagem em relação ao seu sistema. Quanto ao Mac OS, a perspectiva é que ele continue na ativa durante muito tempo. O sucesso de vendas do Mac OS 8 estimulou a Apple a continuar investindo e agregando novas funções a seu velho sistema.

De início, a divisão entre usuários de Mac OS e Rhapsody deverá ter uma relação parecida com a que ocorre no mercado PC entre usuários de Windows 95 e NT. Aqueles que usam o Mac para joguinhos, Internet, textos e planilhas deverão continuar usando o Mac OS. Usuários profissionais que precisam retirar cada gota de produtividade de suas máquinas deverão ser os primeiros a passar para a banda do Rhapsody.

Sistema em camadas

Para você ver como daqui pra frente tudo vai ser diferente, o Rhapsody vai rodar em duas (talvez mais) plataformas de hardware: PowerPC e Intel Pentium. Isso será possível graças à sua arquitetura em camadas, que faz com que grande parte do sistema não precise saber em que hardware está rodando para executar suas funções.

Em cima do hardware, o Rhapsody rodará um microkernel, no caso o Mach 3, desenvolvido pela Carnegie-Mellon University. Para quem não conhece o conceito, microkernel é simplesmente um conjunto de rotinas básicas que controlam a CPU (uma ou várias delas), tempo de processamento, memória e outras necessidades básicas entre tarefas que precisam ser realizadas no computador.

A utilização do microkernel Mach 3 vai permitir que o Rhapsody expanda os horizontes de multiprocessamento do Mac. Enquanto hoje o Mac OS consegue trabalhar com máquinas com dois ou quatro processadores, o Rhapsody permitirá trabalhar com até vinte chips rodando em paralelo.

Para confundir um pouco as coisas, deverá haver a opção de inicializar o seu computador diretamente no Mac OS ou pelo Rhapsody.

Se a máquina estiver em rede multiusuário, você preenche uma caixa de login ao ligá-la, e o sistema carrega com todas as suas preferências pessoais e itens com acesso restrito ou bloqueado para outros usuários, incluindo programas, pastas e documentos. Enfim, é possível acessar o seu Desktop pessoal a partir de qualquer máquina na rede local ou até mesmo pela Internet.

Uma nova opção de visualização no Finder será o correspondente do "browser" de arquivos do OpenStep. É uma janela dividida em listas que mostram a hierarquia das pastas, acrescida de um dock estilo Launcher para os ícones dos itens mais usados. Para quem quiser experimentar já, existe um shareware para Mac, o Greg's Browser, que oferece uma interface semelhante.

Com base no Mach 3, o Rhapsody será um sistema multitarefa, preemptivo, com memória virtual protegida. Em torno do microkernel atuarão outras rotinas básicas como drivers de dispositivos e sistemas de arquivos. Sim, sistemas, porque o Rhapsody poderá utilizar simultaneamente discos formatados para qualquer plataforma.

Caixas sobre caixas

Em cima do microkernel e dos recursos básicos de sistema haverá uma camada de abstração conceitual, para que os programadores não precisem saber em que hardware seu programa será executado. Para quem não gosta de conceitos abstratos, a Apple explica essa camada como uma série de "caixas".

A primeira e mais importante caixa é a "Yellow Box", a Caixa Amarela. Esta caixa é a API (Interface de Programação de Aplicativo) padrão para os desenvolvedores escreverem softwares nativos para Rhapsody. Mas, conforme veremos adiante, ela não se restringe apenas ao Rhapsody, podendo servir para escrever programas para o Mac OS e Windows.

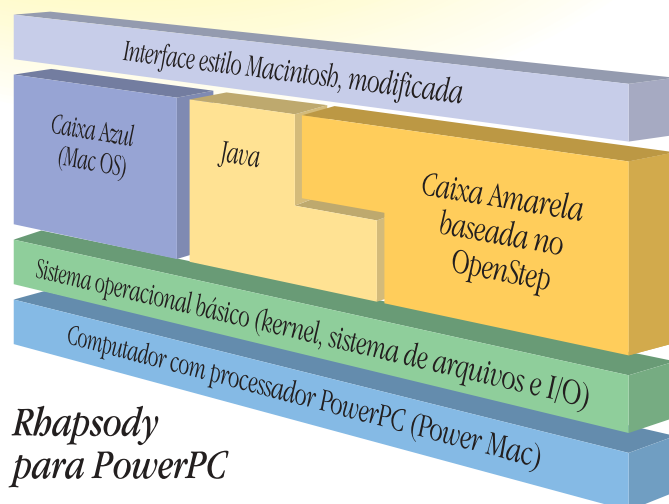
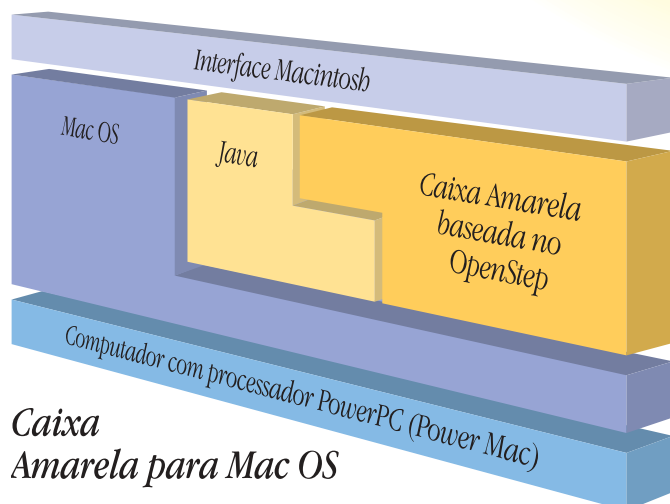
A segunda caixa é o Java. Uma "máquina virtual" permitirá executar aplicativos em Java de modo transparente. Isso quer dizer que basta dar dois cliques em um programa escrito em Java para rodá-lo como se fosse um programa de Mac.

Todos os recursos da Caixa Amarela também serão acessíveis via Java. O que significa que muitos buracos hoje existentes na linguagem criada pela Sun (como a falta de rotinas de impressão) poderão ser contornados com chamadas às APIs do Rhapsody. Ou seja, um programa escrito em Java pode usar as ferramentas de impressão do Rhapsody.

A terceira caixa, só disponível na plataforma PowerPC, é a Caixa Azul. Essa caixa roda o Mac OS 8 tradicional e assim permite ao usuário rodar softwares originalmente programados para esse sistema. Note que isso inclui o emulador 68K tradicional; provavelmente, muitos softwares escritos para os primeiros Macs continuarão funcionando sem problemas, incluindo as tecnologias específicas do Mac OS como OpenDoc,

Quebra-cabeças universal: O Rhapsody poderá ser montado

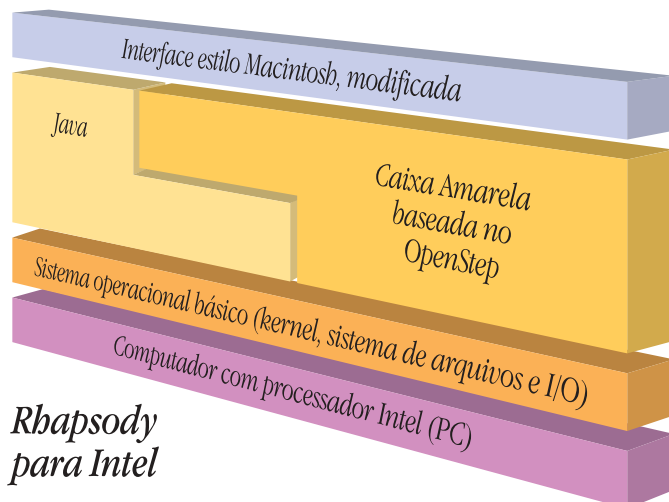
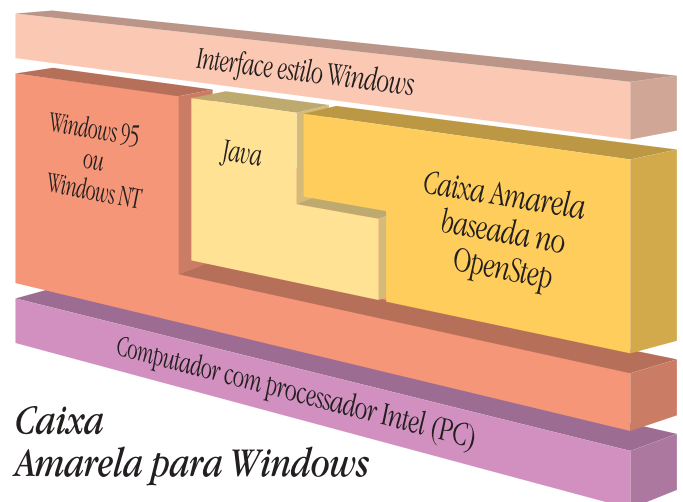
Caixa Amarela para Mac OS

Rhapsody para PowerPC

O menu de programas mostra cada janela de cada programa que está rodando, permitindo pular direto de uma janela para qualquer outra. O Mac OS (Caixa Azul) e os seus aplicativos são vistos como um único programa separado. O Task Monitor pode forçar o Quit em qualquer programa – função importante, porque os programas não travam o sistema quando dão pau.

O menu da maçã ganha um comando "Personalizar" para facilitar o seu ajuste. Em vez de Control Panels há pequenos programas de "ajustes" ou "preferências". Deverá haver uma distinção entre as preferências da máquina (hardware) e as preferências do software. Os programas que substituirão os Control Panels reúnem ajustes que hoje estão espalhados pelo Mac OS, e apresentam o mesmo funcionamento em qualquer hardware.

OpenTransport, QuickDraw GX etc. Segundo a Apple, rodar os programas de Mac atuais na Caixa Azul terá até vantagens em relação a seu desempenho no Mac OS atual. Acontece que a Caixa Azul vai utilizar algumas funções de sistema da Caixa Amarela, como o gerenciamento de memória virtual, o que vai dar maior estabilidade e rapidez aos programas da Caixa Azul. Além disso, um programa rodando na Caixa Azul jamais travará a máquina inteira. O máximo que você precisará fazer em caso de bomba é dar um Quit no Mac OS e abri-lo de novo, em um tempo bem menor que um Restart.

Há boatos de outras caixas de diversas cores: vermelha, preta etc. Essas caixas permitiriam rodar aplicativos Mac OS na plataforma Pentium, ou aplicativos Windows na plataforma PowerPC, por exemplo. Na verdade, a organização em camadas facilita muito esse tipo de coisa. Não há nada confirmado, mas o mais provável é que a Apple deixe que empresas com tradição em emuladores, como a Insignia e a Connectix, façam programas que permitam esse tipo de conversão.

de várias maneiras, de acordo com aquilo que se pretende rodar e em que computador

Rhapsody para Intel

Caixa Amarela para Windows

Leia isto se for um programador

Para seduzir os programadores a adotar a "Yellow Box", há vários outros incentivos:

•***Linguagens de programação:*** *a MetroWerks está lançando compiladores C e C++ para Rhapsody, além da biblioteca de compatibilidade Latitude. Esses compiladores também suportam o dialeto Objective C, usado para quem já programa aplicativos para o OpenStep da NeXT.*

•***Unicode:*** *este padrão internacional permite o suporte de praticamente todos os alfabetos e línguas no tratamento de texto.*

•***Internet:*** *o suporte embutido aos principais protocolos da Internet vai facilitar muito a vida dos programadores que desejam embutir o acesso à Internet nos seus aplicativos, e reduzirá muito o tamanho de browsers e aplicativos e-mail, entre outros.*

•***Bancos de dados e servidores:*** *tecnologias de programação orientadas por objeto adquiridas da NeXT, como o WebObjects, permitirão a fácil construção de servidores e bancos de dados específicos.*

•***Multimídia:*** *o QuickTime Media Layer estará completamente implementado no Rhapsody.*

•***Recursos gráficos:*** *ainda não foi plenamente definido, mas o novo sistema suportará, ao que parece, tanto o Display PostScript quanto uma camada de compatibilidade com o QuickDraw GX.*

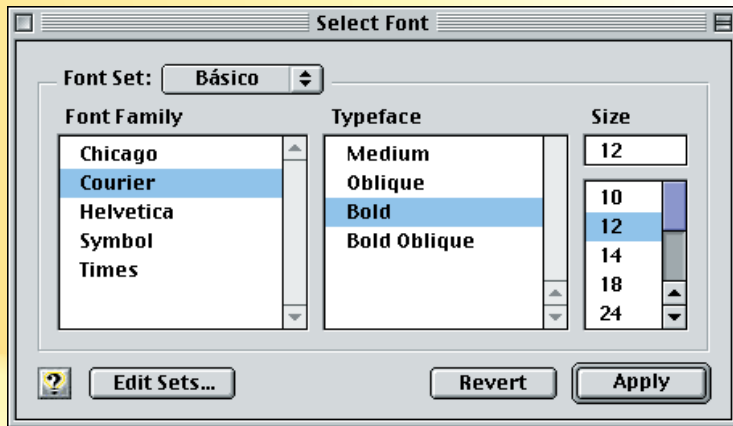
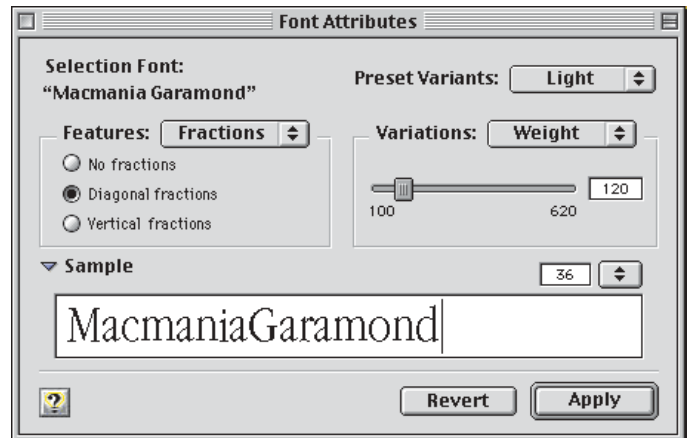
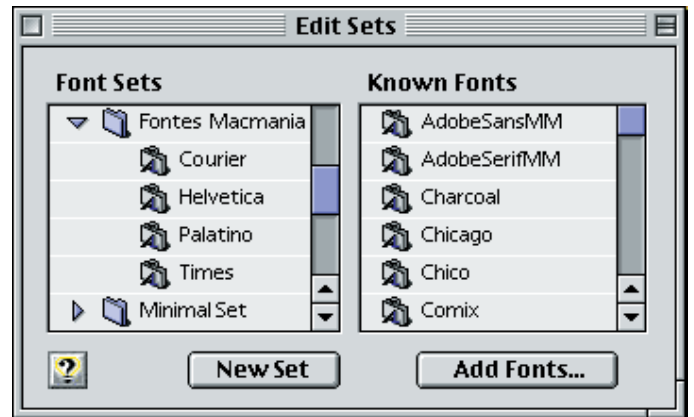
•***Componentes e computação distribuída:*** *suportará diversos modelos de integração de componentes e de distribuição de objetos e recursos computacionais em rede.*

Mac Look & Feel

Em cima dessas caixas todas há uma camada final de interface de usuário. Por enquanto, a Apple se refere a essa camada como "Advanced Mac Look & Feel", isto é, o jeitão do Macintosh, com algumas melhorias. São padrões de comportamento, especialmente visuais, comuns a qualquer software que rode em Rhapsody: a cara de janelas, menus, ícones etc.

O visual inicial não será radicalmente divergente do Mac OS 8, mas várias funções serão mais embasadas no sistema OpenStep. A idéia é fazer do Rhapsody um sistema mais simples que o Mac OS, por ser mais facilmente modificável. Funções adicionais serão acrescentadas por meio de aplicativos ou objetos leves, e não por meio de extensões instaladas em locais privilegiados do sistema. Com isso, a Apple espera conseguir um sistema que possa ser facilmente personalizado pelo usuário, mas sem comprometer sua estabilidade.

Um conceito interessante é o de "Workspace" ou "Desktop Virtual". Se você estiver em uma rede local, ou várias pessoas utilizarem sua máquina, você terá que se identificar quando começar a trabalhar, com um nome e uma senha. Isso feito, você terá disponíveis seu próprio desktop, suas opções personalizadas, acesso a arquivos particulares, mesmo se não estiver na "sua" máquina pessoal!

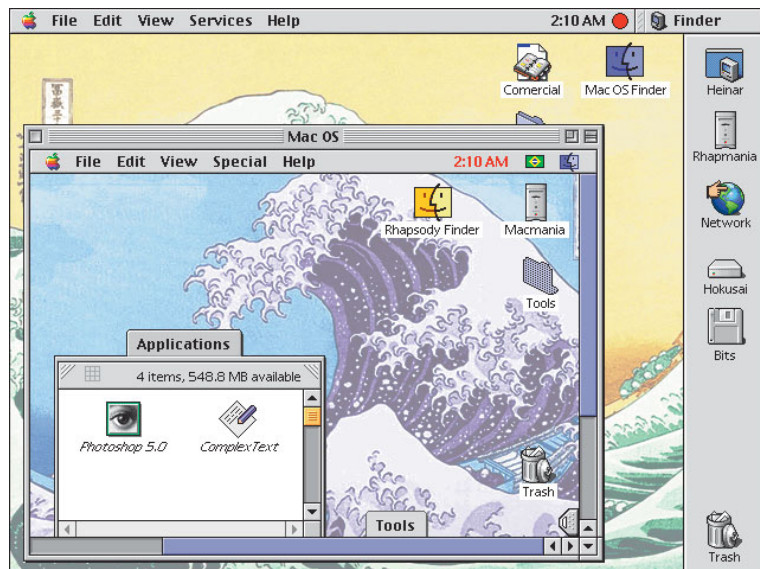
Quanto à Caixa Azul, que roda aplicativos Mac OS 8, ela funcionará similarmente ao SoftWindows ou VirtualPC: uma janela conterá uma cópia do Mac OS 8 funcionando normalmente, com seu Finder e menus, e uma pasta de arquivos será compartilhada entre o Finder Azul e o Amarelo. Com um comando de tecla será possível fazer a janela da Caixa Azul tomar a tela toda, o que dará maior compatibilidade e desempenho aos programas rodando nela. Não haverá possibilidade de Drag & Drop entre as Caixas Azul e Amarela, mas você vai poder dar Copy & Paste entre elas.

Na situação atual do Mac OS, cada programa tem seu próprio jeito de lidar com fontes, impressoras e outros recursos gerais compartilhados pelo sistema e pelos programas.
No Rhapsody, cada função é administrada por um único programinha especializado que pode ser convocado por qualquer aplicativo. Não por acaso, as caixas de seleção de fontes propostas são derivadas do OpenStep.
No setor de fontes e impressão há outro aperfeiçoamento herdado do OpenStep. O QuickDraw (a porção do Mac OS que desenha a tela) é substituído no Rhapsody pelo Display PostScript, da Adobe. Isso garante consistência entre o que se vê no monitor e o que é impresso — de fato, ainda maior que a atual.
Como contribuição vinda do Mac há o ColorSync e o QuickTime Media Layer, os quais estão sendo trazidos para o Rhapsody.

As últimas do Rhapsody

• A primeira versão alfa do Rhapsody, conhecida como DR 1 (Developers Release 1,que no fechamento desta edição estava prevista para ser lançada até o final de setembro) ficou melhor que a encomenda, surpreendendo os desenvolvedores.

• Como o Mac OS é considerado apenas mais um programa no Rhapsody, ele vai poder rodar várias cópias do Mac OS (ou Caixa Azul) ao mesmo tempo, cada uma com seus próprios programas (desde que tenha memória para isso). Cada Mac OS deve exigir cerca de 10Mb de RAM. Se uma Caixa Azul der pau, a outra deverá continuar rodando.

• Acredite se quiser: a Caixa Azul roda na mesma velocidade que o Mac OS atual e fica mais rápida quando usa a memória virtual (graças ao compartilhamento da Memória Virtual super veloz da Caixa Amarela).

• O Rhapsody deverá ser vendido pronto para funcionar como servidor, com FTP, HTTP e email embutidos, além de vir com o WebObjects e ferramentas de desenvolvimento. A estratégia da Apple para abocanhar o mercado WindowsNT aliás, é justamente essa, vender o Rhapsody como um "ambiente de desenvolvimento", onde você pode criar programas com ferramentas modernas e depois portá-los para diversas plataformas.

• Numa sessão de demonstração de Rhapsody, John Landwehr, da Apple, fez um software simples que exibia filmes, com botões de Open, Start e Stop para arquivos QuickTime. Levou cerca de 10 segundos.

A Caixa Azul (o Mac OS com todos os seus programas) poderá rodar numa janela dentro do Rhapsody ou em tela cheia, com um comando de tecla para mudar entre os dois. Parte dos arquivos, o Clipboard e algumas preferências gerais (data e hora, fontes, teclado etc.) serão compartilhados entre os dois sistemas. Alguma confusão por parte do usuário é inevitável, pois embora a interface seja essencialmente a mesma, muitos comandos são diferentes. Pode-se esperar uma sensação parecida com a de rodar o SoftWindows no Mac. Algumas das idéias da Apple para diminuir a confusão são desabilitar o Drag & Drop entre os dois ambientes e criar uma moldura diferente para a janela do Mac OS.

Multiplataforma... afinal

Mas o lance genial da Apple é sem dúvida a Caixa Amarela. Por quê? Muito simples: a unificação da API permite ao desenvolvedor de software escrever um programa único que rode seja na plataforma PowerPC, seja na plataforma Pentium. Basta recompilá-lo para gerar o código objeto apropriado. Mas, dirá você, isso restringe o software a rodar sob o Rhapsody, que terá uma parcela inicial de mercado muito reduzida.
Nada disso! A Apple está preparando versões da Caixa Amarela que rodarão sob Windows 95 ou NT (na forma de DLLs) ou sob o MacOS 8 (na forma de Libraries). Esses componentes estarão disponíveis gratuitamente e com eles o mesmo software que roda nativo sob o Rhapsody rodará sob os sistemas atuais, usando neste caso o visual padrão de cada um.
Com essa idéia, a Apple permitirá que as empresas de software atinjam de imediato 100% do mercado. Por exemplo, a Adobe programará o PageMaker para Rhapsody uma única vez, publicando um CD universal. O software de instalação determina qual plataforma e sistema operacional o usuário está rodando e instala a versão apropriada.
Para o usuário, a funcionalidade do PageMaker será idêntica, independentemente de máquina ou sistema operacional, e ao mesmo tempo corresponderá ao padrão ao qual ele está acostumado, se ele continuar usando seu sistema antigo. Se ele resolver migrar para um sistema mais moderno (como o Rhapsody, por exemplo) e/ou uma arquitetura de hardware mais avançada (como o PowerPC, por exemplo), ele terá um aumento de desempenho sem ter que reaprender a usar o PageMaker, nem ter que comprar uma nova versão do programa.

No Rhapsody, a Caixa Azul (Mac OS) é tratada como um aplicativo. Ao dar o comando Shutdown na Caixa Azul, o computador pergunta se você quer dar Quit no Mac OS.

Ao mesmo tempo, a Adobe terá redução de custos, uma vez que não terá que duplicar sua estrutura de programadores e de pessoal de suporte para atender a várias plataformas e ambientes.
Essa política pretende contornar o velho problema do ovo e da galinha que sempre complicou a adoção de novos sistemas operacionais. Com a adesão prometida pelos fabricantes de software, creio que será bem sucedida.
Um dos grandes charmes do OpenStep sempre foram suas ferramentas de programação (compostas pelo Project Builder e pelo Interface Builder), que permitem construir uma interface funcional arrastando botões e menus para uma palete. Muitos programas de PC (como o game Quake) foram desenvolvidos no sistema da NeXT. A tendência é que o Rhapsody leve ainda mais adiante essa vantagem.
Bom, tudo indica que o sistema está dentro do cronograma. Resta-nos cruzar os dedos para que tudo funcione conforme planejado. É um sistema muito complexo, mas a Apple é talvez a única empresa que tem pessoal capaz de realizar esse tipo de coisa. **M**

RAINER BROCKERHOFF
É desenvolvedor Apple e consultor Inter/Intranet, além de centenas de outras coisas que não couberam aqui, mas estão em :
http://www.ez-bh.com.br/~rainer
email: rainer@ez-bh.com.br
**Colaborou Mario AV*

Faça sua própria agenda

Aprenda a usar o banco de dados do ClarisWorks

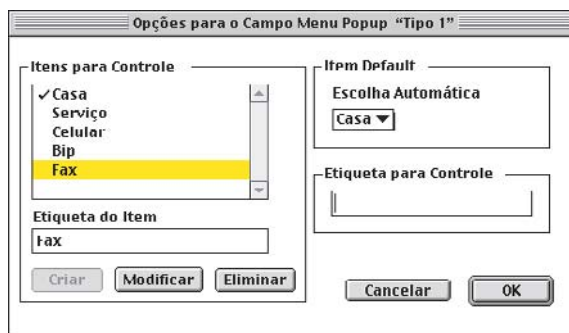
O módulo de banco de dados do ClarisWorks é uma versão reduzida do FileMaker Pro (também da Claris), por isso ele incorpora muito da funcionalidade e facilidade do seu irmão mais velho. Já o poder do banco de dados do ClarisWorks fica um pouco aquém do FileMaker. Não espere fazer um programa completo de gerência de sua empresa nele. Mas se esse não é o seu problema, então uma ferramenta simples é a melhor solução.

Vamos começar fazendo uma agenda telefônica.

1 Abra o ClarisWorks e crie um novo documento escolhendo a opção Banco de Dados (Database). Assim que você fizer isso, aparecerá uma tela onde você vai descrever os tipos de informações que serão armazenados. Esses tipos de informações são chamados de campos. No nosso caso, criamos campos para Nome, Empresa, dois tipos de telefone e Endereço. Todos os campos serão tipo Texto, menos os itens Tipo 1 e 2. Nestes, escolha o tipo Menu Pop-up (aqueles que fazem aparecer um menu com várias opções quando você clica). Ao criar o campo, você vai cair em uma tela de opções. As opções dos campos Tipo 1 e 2 são as mesmas, mas no segundo eu mudei a opção Escolha Automática (Default Item) para Serviço, no lugar de Casa.

Comece criando um novo documento

2 Agora vamos navegar e incluir informações no banco de dados. Assim que você define os campos, o ClarisWorks cria automaticamente um layout, isto é, um formulário onde você pode incluir, consultar e apagar os registros. Um conceito importante do Claris é esse de layout (formulário). Um mesmo arquivo pode ter diversos layouts, ou seja, nós podemos ter um layout para entrada de dados, outro para impressão, outro para etiquetas, buscas etc. Cada layout é uma maneira diferente de mostrar as informações do banco de dados, e nem todos os campos precisam fazer parte do layout. Por exemplo, um layout para a impressão de etiquetas não precisa mostrar o campo de telefone.

Crie quantos campos quiser

O Default mostra o que vai aparecer no formulário

Os registros podem ser mostrados em forma de lista (um abaixo do outro) ou na forma de fichas (um por página, como se fosse um daqueles arquivos de fichas tipo Rolodex, onde você vai folheando ficha por ficha até encontrar a que procura). Esta última forma é melhor para a entrada de dados, então vamos mudar os ajustes. A opção Mostrar Diversos (Show Multiple) do menu Layout deve ficar desligada (isto é, sem a marca "√" na frente). Para visualizar o arquivo em forma de lista, escolha o comando Listar (List) do menu Layout. Para voltar, escolha o comando Percorrer (Browse).

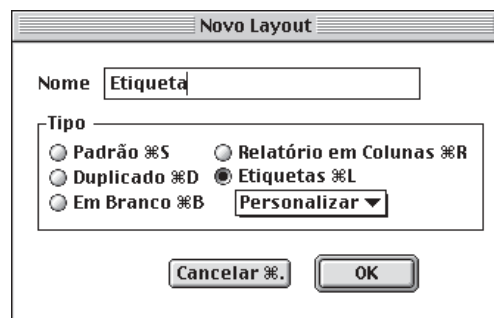
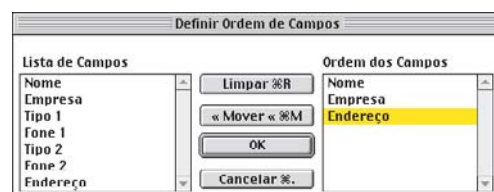
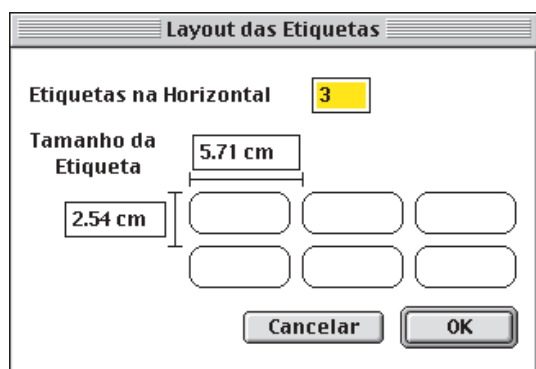
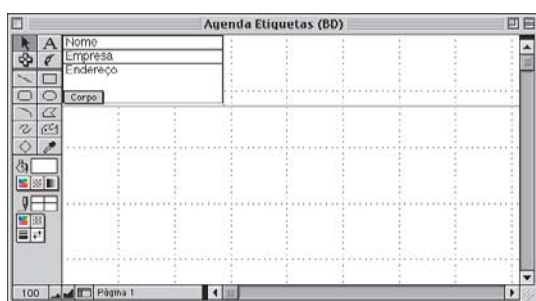
3 Vamos agora criar um layout para imprimir etiquetas. Siga os passos:

• Mude para o modo Percorrer (Browse).

• Clique no ícone de layout (pranchetinha e régua T) que está na barra de navegação (aquela do lado esquerdo) e escolha Novo Layout (New Layout...).

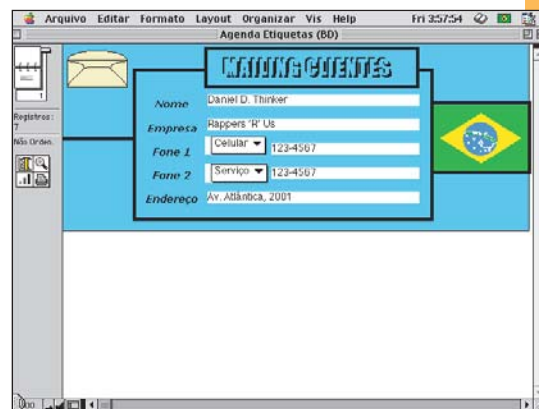
• Escolha o tipo de layout Etiqueta (Labels) e mude o nome do layout para Etiqueta.

• A próxima tela é usada para definir o tamanho e o número de colunas da sua etiqueta. Olhe a caixa das etiquetas que você vai usar para imprimir e copie os valores.

• Depois de clicar "OK", o ClarisWorks perguntará quais campos serão usados na Etiqueta. No nosso exemplo eles são: Nome, Empresa e Endereço (nessa ordem).

O menu Personalizar já traz alguns formatos

Defina os campos que serão impressos

Não sabe o tamanho? Pergunte pra Pimaco

Estique os campos para fazer caber os dados

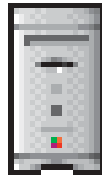
• Agora falta dar uma ajeitada no tamanho dos campos. Mude então para o modo Layout (⌘-Shift-L) e dê uma esticadinha no tamanho do campo de endereço para ele mostrar mais de uma linha. Ah, por falar nisso, faça a mesma coisa no layout de entrada de dados (Layout 1).

Com as ferramentas do lado esquerdo da tela, você pode criar um design maneiro para seu banco de dados. Com o retângulo, você pode criar um fundo colorido; com a ferramenta de texto, bolar um título para seu banco de dados. Você também pode mudar a cor, o tamanho e o estilo das fontes utilizadas. Dá até para copiar um logotipo feito no módulo de desenho (ou no de pintura) do ClarisWorks e colar no seu banco de dados.

Bem, com isso você já pode se virar, mas lembre-se: se você quer voar mais alto em termos de banco de dados, então comece a pensar no File Maker Pro. Já se você precisa apenas imprimir umas etiquetas de vez em quando, o ClarisWorks deve satisfazê-lo por boa parte da sua existência mortal (talvez por toda ela). **M**

Você faz maravilhas com Leite Moça e ClarisWorks

CHRISTIAN W. ALTHAUSEN
É programador, aspirante a designer e trabalha na Esferas Software.

Ligando o Performa por trás

A MACMANIA já disse que, em caso de crasheamento grave (quando nem o Control-⌘-botão de força funciona), você deve apertar um botãozinho na parte de trás do Mac, que fica à esquerda da entrada do monitor, para poder restartar forçadamente. Já que tenho que ligar meu monitor por trás, e o teclado e o mouse ficam num tampo retrátil, achei mais fácil ligar o Mac apertando só esse botãozinho. E não é que funciona!

DC.01
DC.01@caps.com.br

Mais dicas de Mac OS 8

Mac do Amanhã - No Mac OS 8, os arquivos e pastas na janela com visão por lista (View As List) podem ter datas relativas. No Date Modified você pode ver se um arquivo foi modificado ontem ou hoje. Na MACMANIA 38 nós brincamos que "amanhã" só no Mac OS 9. E não é que estávamos errados! Para ter seus documentos criados no "futuro", avance um dia no painel de controle Date & Time, crie um documento (ou pasta) e volte a data para o dia de hoje.

Fast Copy - O Finder copia mais rápido se você não abrir a janela de Copy para mostrar os detalhes.

Alias no Tab - Crie uma pasta no seu disco e coloque todas aquelas réplicas (aliases) que você tem no desktop. Depois arraste a janela para a parte de baixo da tela até transformá-la em um Tab. Assim, toda vez que você precisar arrastar algo para cima desses aliases, não precisará mais fechar as janelas que estavam sobre eles, o que é comum com aliases colocados no Desktop. É só arrastar o arquivo para o Tab, que ele mostrará todos os seus aliases.

simpatips

12 items, 268.1 MB available

Name	Date Modified
#40 Simpatips 8	Today, 7:04 PM
Desligando o Performa por trásΣ	Today, 8:15 PM
dica AppleScript	Today, 7:55 PM
Dica Lig/Des □átrás□ Performa	Today, 8:12 PM
Dica Microsoft	Fri, Aug 22, 1997, 6:37 PM
dica sons no ResEdit	Today, 6:33 PM
dicas#39	Fri, Jul 4, 1997, 3:42 PM
Ligando o Performa por trás...	Thu, Aug 14, 1997, 11:22 AM
Marty McFly	Tomorrow, 8:35 PM
Re simpatips	Fri, Jul 18, 1997, 12:05 PM

O Macintosh do amanhã, hoje

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA.*

Extraindo sons de programas

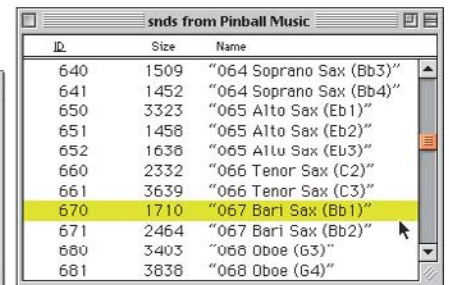
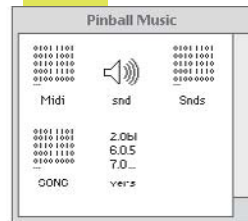
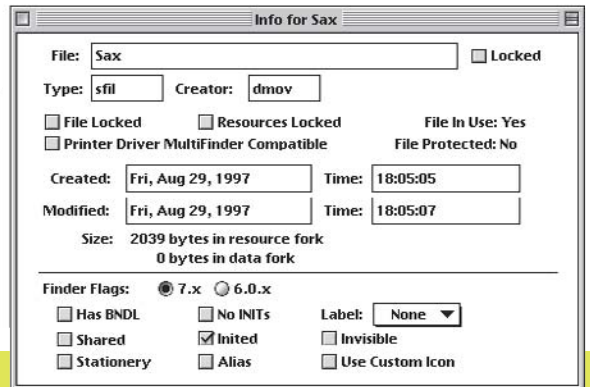
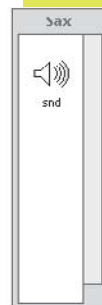
Atenção: *O ResEdit é um programa freeware que permite alterar recursos do sistema, como fontes, ícones e quadros de alerta. Ele pode causar danos aos dados que você mantém em seu computador. Use-o com muito cuidado.*

Para retirar sons e músicas de jogos e aplicativos, você precisa apenas ter um pouco de vontade e o ResEdit, freeware da Apple. Faça o seguinte:

Com o ResEdit, abra o programa ou jogo que deseja tirar o som e, se tiver, abra o recurso (resource) "snd" e escolha o som que deseja. Selecione e copie-o (⌘-C). Depois disso, vá até o Menu File e escolha o New. Salve o arquivo com o nome que quiser. Neste arquivo, cole (⌘-V) o resource. Em seguida, dê um Get Info for (nome do arquivo) no menu File, mude o Type para "sfil" e o Creator para " dmov" (tudo com letras minúsculas).

Salve o arquivo novamente e pronto! O novo arquivo se transformará em um arquivo de som.

Clique duas vezes para ouvi-lo e arraste-o para o System Folder, para poder usá-lo como som de alerta.

Rodrigo Castro
Nova Hamburgo/RS

Caçando Bookmarks

Perdeu um bookmark do Netscape ou esqueceu de marcar uma página interessante?

Você pode ver a informação de todo o cache ou a história global do Netscape na janela do browser, digitando na linha de endereços o seguinte: about:cache ou about:global. É super fácil!

Sergio Barrozo Netto

Se ligue no IP!

Programas ligam você a seus amigos pela Internet

IP? Que diabos é isso? Já não bastam SMTP, POP3, HTTP, URL e ISDN??? Calma, gente! Toda vez que você se conecta na rede pelo seu provedor preferido, seu Mac vira um ponto na Internet, ganhando um número como 200.246.34.34, ou algo assim. Esse é o número IP da sua conexão, ou seja, seu endereço na Internet.

O problema é que, diferente do que ocorre em outros países, um número IP no Brasil para o usuário caseiro nunca é fixo. Cada vez que você se conecta, recebe um número diferente. Aí fica um pouco difícil para você distribuir seu endereço para receber visitas pela rede.

Difícil, mas não impossível. Alguns programinhas conseguem rastrear a rede e conectar pessoas para bate-papos, trocas de programas e até videoconferências sem que seja preciso se conectar a um servidor de chat ou Web. O mais badalado deles é um programa chamado ICQ (I Seek You), que já tem mais de 1,5 milhão de usuários no mundo, mas que ainda não possui versão para Mac. Mesmo assim, existem algumas boas opções para os macmaníacos.

Antes de falarmos delas, uma dica. Existe um programinha shareware chamado My IP Address (disponível no meu site) que, quando aberto, automaticamente coloca no seu clipboard o IP que você conectou naquele momento. Aí tudo o que você tem que fazer é dar um paste para mandá-lo para um amigo por email para que ele o ache, se for preciso.

Bom, vamos falar dos softwares IP.

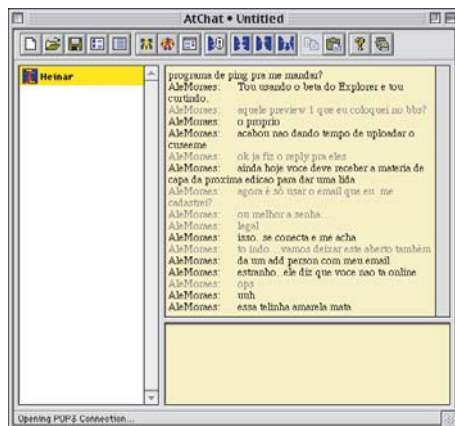
ATCHAT

O primeiro programa testado por nós e o que mostrou mais vantagens foi o AtChat, da Abbott Systems, que também tem uma versão para Windows 95. Ao abri-lo pela primeira vez, o macmaníaco irá ficar meio decepcionado com sua interface pobre de inspiração e pecezista, mas logo irá perceber alguns "features" interessantes, como a possibilidade de mandar alguns sons de alerta bacaninhas e até transferir arquivos de um para o outro.

O AtChat possui uma janela principal com um painel de controles, uma janela para o chat e uma agenda de endereços, onde você pode acrescentar uma lista de usuários.

Essa lista pode ser salva e você pode organizar grupos diferentes em cada uma delas.

Essa agenda tem um botãozinho que quando está ativo indica se algum dos seus amigos está online. Aí é só virar um host (anfitrião) para convidar os amigos cadastrados para um chat.

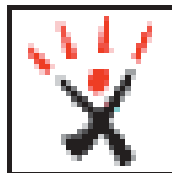
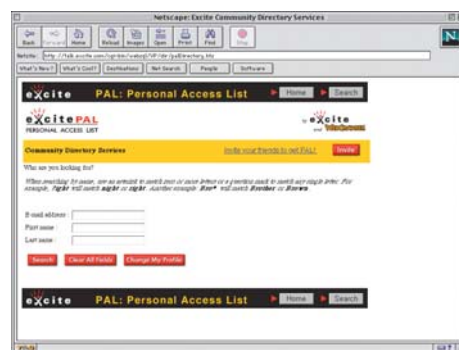
Ao fazer um chat com alguém, você deve mandar um request (convite) e, se a pessoa estiver online, poderá optar por fazer um chat em grupo (se estiver com mais pessoas) ou privado (acrescentando mais uma janela além da existente). Se o seu amigo não estiver com o programa aberto, ele receberá o convite por email.

O AtChat tem essa cara pecezista

Testamos o AtChat com um grupo de seis pessoas em um mesmo chat e podemos garantir que o programa é diversão garantida. A demo disponível no site da Abbott permite 50 horas de uso antes do registro.

EXCITE PAL

Bom, o software do grupo Excite tem a interface muito mais caprichada, mas não permite chat grupal, nem mandar arquivos e sons.

Além disso, você é colocado em um mecanismo de busca controlado por um servidor. Como? Tem alguém lá fora que sabe quando e o que eu estou fazendo na Internet? Isso pode ser o suficiente para que os mais paranóicos fujam do programa do Excite.

Quais as vantagens, então? Rapidez e menos complicação para aqueles que querem um chat particular. Para isso o Excite PAL é o ideal, por sua simplicidade e praticidade.

O Excite é configurado pela Web

Procure seus amigos no Excite pelo email

Para poder usar, basta ir até o site da empresa, baixar o software e, ao abri-lo, clicar em Register. Aí o Netscape é aberto na página de registro para você preencher na hora um cadastro escolhendo um login e senha, e esperar na seqüência a confirmação por email. Com o email confirmado, clica-se em Sign In e pronto! Você já está na lista do servidor para ser encontrado. No canto esquerdo inferior da tela de lista aparece uma luzinha verde, se você está conectado, ou vermelha, se não está.

Ponha aqui a lista de seus amigos

Você pode dividir seus amigos por grupos como trabalho, casa ou escola. Quando algum deles se conecta ao Excite, seu nome na lista muda de cor.
Toda vez que você recebe uma mensagem, o programa faz Ping!, o que é muito útil se você está com outro programa (um browser, por exemplo) aberto. É possível conversar com várias pessoas ao mesmo tempo, utilizando múltiplas janelas de chat, mas isso é meio confuso.

NETSCRAWL

Oba! Chegou a hora do mais divertido! Já imaginou conectar-se com seu amigo para desenhar com ele em uma telinha a la MacPaint? Isso agora é possível graças ao NetScrawl, programa criado pelos canadenses que desenvolveram o Hotline.
O NetScrawl é totalmente intuitivo e muito legal. Só tem uma coisa... você vai ter que saber o IP do seu colega ou vice-versa (tudo bem, lembre-se da dica do My IP Address).
Quando você abre este divertido software, se depara com uma palete bem simples e ordinária e uma telinha para brincar de pintar; aí aparece uma janelinha menor onde você conecta com o seu amigo clicando no botão do globinho. Digite o número do IP do seu amigo e aguarde o som agradável avisando que os dois estão prontos pra pintar o sete.
O único senão é o jeito que o pessoal da Hotline arranjou para desabilitar a demo do programa. Ela funciona somente por cinco minutos, depois dos quais você precisa quitar o programa (perdendo tudo o que fez) e abri-lo de novo. Quando o desenho começa a ficar legal, vem a fatídica mensagem de Quit. Deprê. M

Desenhe no NetScrawl enquanto conversa com os amigos no Chat

ALEXANDRE MORAES
Faz web pages para empresas e tem a Alemoraes home page.
http://www.alemoraes.com.br

ONDE ENCONTRAR

Excite PAL: http://www.excite.com
NetScrawl: http://www.HotlineSW.com
AtChat: http://www.abbottsys.com

Trocando arquivos com PC

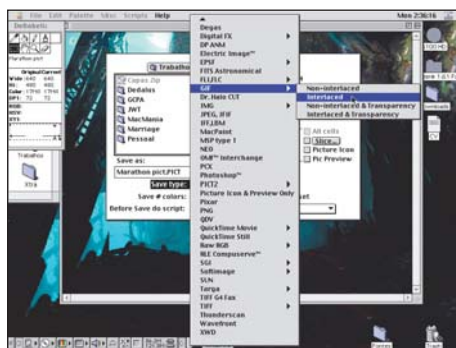
Conheça os programas que ajudam no troca-troca multiplataforma

Por uma infelicidade do destino, o Mac perdeu a guerra com o PC em número de computadores vendidos. E, como sempre acontece nas guerras, o vencedor dita as regras no mercado. Felizmente, hoje em dia é muito mais fácil trabalhar com o Mac em um mundo dominado por PCs, graças aos desenvolvedores de softwares (que, em se tratando de programas populares, são os mesmos em ambas as plataformas) e pela própria Apple, que entendeu que, para conseguir vender mais, não poderia criar problemas de compatibilidade para seus usuários.

Em alguns casos, a troca de arquivos é muito tranqüila, como com arquivos do Office da Microsoft (Word, PowerPoint e Excel) ou com alguns tipos de imagens (TIFF, EPS, BMP, PCX, GIF, JPEG), porque quando você copia o arquivo para um disquete formatado para PC o Mac já faz a tradução para que ele possa ser lido sem problemas. É o mesmo quando o caminho é o inverso: o arquivo de PC vem em um disquete e é aberto numa boa em seu programa equivalente no Mac. Mas isso só quando você está usando o mesmo programa nas duas máquinas, ou pelo menos programas compatíveis. Aliás, a regra básica é esta: faça a conversão de arquivos no Mac. Se você quer passar um arquivo do Mac para o PC, salve-o em formato PC. Se é um texto do ClarisWorks, salve em algum formato pecezista, como Word for Windows, por exemplo. Se for uma imagem no Photoshop, salve em formato compatível com IBM PC.

Para auxiliar a conversão de arquivos de PC para Mac, você vai precisar de alguns programinhas. Vamos a eles.

DEBABELIZER

O DeBabelizer, da Equilibrium, é um programa que pode abrir e salvar imagens em uma quantidade incrível de formatos, incluindo formatos para máquinas Apple II, Unix, Windows e Sun e sistemas de vídeo profissionais.

A lista de formatos é interminável

O DeBab é também o programa ideal para quem quer gerar GIFs para Web sites. Serve também para fazer uma série de operações com imagens, como redução e remapeamento de cores, controle de canais e conversão para preto e branco ou cinza, além das operações comuns (rotação, flip e coisas do tipo). Se você pretende trabalhar com Web design, é altamente recomendável utilizar o DeBab.

Alguns servidores de Web simplesmente se recusam a reconhecer imagens em GIF produzidas no Photoshop no Macintosh, mesmo quando você as salva em formato GIF para IBM PC. Já GIFs salvos no DeBab não apresentam problemas.

O DeBabelizer transforma tudo em qualquer coisa

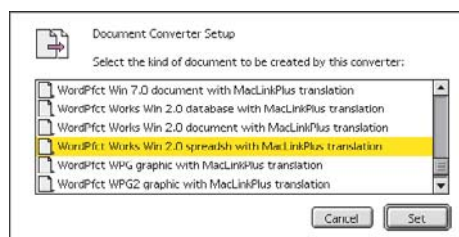
PC EXCHANGE

Este painel de controle, que vem junto com o Mac desde o System 7.5, permite que você diga que tipo de arquivo vai abrir em que programa do seu Mac. O princípio do PC Exchange é o de que todos os arquivos de PC possuem um nome de até sete caracteres seguido por um ponto e mais três caracteres. Estes últimos três caracteres são a extensão do arquivo, que diz qual é o seu formato, podendo ser alguma coisa como foto.tif (imagem no formato TIFF), lovfern.doc (texto), apres.ppt (apresentação no formato PowerPoint), desenh.cdr (desenho no formato CorelDraw), e por aí vai. Os arquivos de Mac também têm um tipo de extensão para definir qual o seu formato e outra para o tipo de programa em que foram gerados, mas elas ficam fora do alcance dos olhos do usuário que não quer se preocupar com esse tipo de coisa. Se você quiser ver essas extensões, é só abrir qualquer arquivo usando um programa como o ResEdit para encontrar algo como ttxt, xpr3, xcel ou 8bin. Com o PC Exchange é possível relacionar um tipo de extensão do PC com o programa que você tem no seu Mac para que o arquivo de PC possa abrir diretamente quando você dá um duplo clique nele.

Escolha que programa vai abrir aquele arquivo de PC

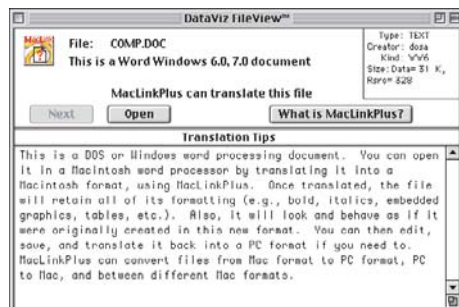
MACLINK PLUS

Uma empresa chamada DataViz fez um programa para ajudar quem trabalha com Macs e PCs. O MacLink Plus foi incorporado ao Mac OS a partir da versão 7.6 do sistema. Ele é formado pelo File Recognizer, que identifica o programa

Clique no Document Converter para abrir o setup

Escolha o tipo de documento que o DC vai criar

Depois é só jogar os documentos a serem convertidos sobre o programa. Faça uma cópia do Document Converter para cada formato que quiser.

que gerou o documento, e pelo Document Converter, que faz exatamente isso: converte documentos. Ele funciona em conjunto com o Mac OS Easy Open, dando mais opções de tradução quando você dá um duplo-clique em um arquivo de PC. O MacLink também traduz arquivos entre programas do Macintosh, e tem várias opções de tradução de programas tanto de PC como de Mac.

A vantagem do MacLink Plus é exatamente essa: ele funciona de modo transparente, totalmente integrado ao sistema.

O MacLink Plus dá dicas de conversão

O Document Converter tem um esquema não muito ortodoxo, mas também é baba de usar. Você abre o programa e escolhe para que formato quer converter seus documentos (por exemplo: uma planilha de WordPerfect for Windows). O Document Converter se transforma em um conversor para aquele formato. Aí é só jogar o documento a ser traduzido em cima do ícone do Converter para convertê-lo imediatamente. Nossos testes com o MacLink Plus mostraram que suas conversões são bastante confiáveis. O único problema foi com o Word 7 de PC, que perdeu alguns acentos, mas nada que alguns comandos de busca e troca não resolvessem. Em todo caso, se você for receber arquivos de Word 7, pegue no site da Microsoft o filtro conversor para Word de Macintosh.

STUFFIT

Se você tem acesso à Internet e não possui o StuffIt, da Alladin, está marcando. Este programa, que possui duas versões, uma freeware e uma comercial, é capaz de descompactar arquivos .hqx e .bin, os dois formatos de compactação mais utilizados para troca de arquivos de Mac pela Internet. Instalando o DropStuff, outro freeware da Alladin, você também poderá comprimir arquivos por Drag & Drop e expandir arquivos comprimidos em formatos populares nos mundos PC e Unix, como .zip, .arj, .uu e .tar.

FORMATOS INTRADUZÍVEIS

Com os programas descritos acima você consegue eliminar 90% dos problemas de conversão entre plataformas. Os outros 10% ficam por conta de programas com formatos proprietários que você não possui instalados no seu Mac. Por exemplo: se alguém lhe manda um arquivo de CorelDraw e você não tem o programa, não vai haver cristo que abra o tal mapamund.cdr. O jeito é pedir com delicadeza que o remetente lhe envie o arquivo convertido para um formato comum, como EPS ou TIFF. Outro caso são os arquivos .exe, que na verdade são programas de Windows. A única maneira de abrir um arquivo desses no Mac é instalando um emulador de PC, como o VirtualPC ou o SoftWindows. M

ONDE ENCONTRAR

DeBabelizer:
http://www.equil.com/ToolBox.html
StuffIt: http://www.aladdinsys.com

Andréx

Modems 33,6 kbps: qual o melhor?

Veja se está na hora de trocar a sua prancha de surf

Modems de 33.6 ajudam você a navegar mais rápido na Internet? Bom, isso depende de uma reação em cadeia. Depende se sua linha é pulse (barulhinho de discar) ou CPA-tone (digital, que disca fazendo pi, pó, pi, pó, pi, pi). Depende também do roteador mais próximo de você, das linhas da companhia telefônica (a maioria é analógica), dos equipamentos do seu provedor, do link do seu provedor com a Embratel ou com o exterior. Também depende do número de pessoas que estão acessando o seu provedor naquele instante (o sinal dele é dividido para todos). E, por fim, também depende do número de pessoas que está baixando o arquivo ou a página que você está acessando.

Nesta briga, a velocidade do seu modem é importante. Mas se o seu provedor é fraquinho, não adianta nada ter um modem de 33,6 kbps. Aliás, é sempre bom lembrar o que signfica essa sigla. Kbps quer dizer mil bits por segundo e é a taxa máxima de transferência entre seu modem e o modem que está do outro lado da linha telefônica. É comum chamar esses modems de 33.600, ou simplesmente 33k.

Portanto, a primeira coisa a fazer é tentar descobrir o máximo de informações sobre sua conexão. Se você não está conseguindo tirar o máximo nem de seu modem de 28,8, muito provavelmente o upgrade para 33,6 não vai refrescar muita coisa.

Um fator importante para o bom funcionamento do modem é o software de comunicação (no caso de quem acessa a Internet, o PPP) estar configurado com a Init String adequada (geralmente uma série de números e letras começando com AT&F1). No manual do modem você vai encontrar a Init String que ordena o modem com certos comandos, de acordo com a sua velocidade base (neste caso, 33.600). Em uma próxima edição falaremos mais sobre isso (se você estiver curioso, pode dar uma olhada em http://www.alemoraes.com.br para saber mais a respeito).

Em condições ideais, um modem de 33,6 representa em média uma velocidade 20% maior que um de 28,8. Para quem tem um uso intensivo da Internet, essa diferença pode representar um rápido retorno do investimento em um novo modem.

O FUTURO

A Web, todo mundo sabe, é uma lesma. No entanto, várias tecnologias estão sendo sugeridas para resolver esse problema. "Cable modems" (modems ligados à rede de TV a cabo), ISDN (um protocolo de modems para linhas telefônicas digitais) e os chamados modems de 56k são tecnologias ainda incipientes no Brasil. Cada uma tem seus prós e contras e ninguém sabe ainda qual vai virar padrão.

X2 e k56 são os novos padrões de compressão que os modems de 56k

usam, prometendo velocidade bem superior à dos modems de 33,6 (os modems US Robotics e Global Village testados nesta edição afirmam ser compatíveis com as novas tecnologias de 56k). O X2 é um padrão proprietário da US Robotics, enquanto o k56 foi desenvolvido pela Rockwell e é utilizado em várias marcas de modems (como o Global Village).
Esses padrões aceleram os pacotes de recepção de dados e fazem uma boa compressão de download, porém a velocidade de upload ainda fica nos 33,6. Ou seja, você terá uma velocidade maior quando acessar uma página, mas quando quiser mandar um arquivo pela Internet vai esbarrar no limite dos 33,6.
Modems de 56k exigem mais da infra-estrutura de telecomunicações que os de 33,6. Para começar, o caminho entre seu modem e o provedor precisa ser totalmente digital. Além disso, seu provedor precisa estar equipado para suportar a tecnologia de 56k compatível com o seu modem (sim, porque o X2 e o k56 são incompatíveis).
Em geral, a maioria das linhas telefônicas do Brasil consegue trabalhar com a velocidade máxima de 38 kbps, devido à qualidade de cabos, roteadores análogos e instalações telefônicas. Portanto, mesmo que daqui a três meses você ouça falar de modems de 115k, saiba que ainda falta infra para eles funcionarem direito por aqui.

E VAMOS AO TESTE!

Testamos todos os modems para Mac disponíveis no mercado em relação ao seu desempenho no download de um arquivo e à estabilidade na velocidade de conexão. Testamos também os programas que os acompanham e demos nossa opinião sobre o design e o Look & Feel de cada um. Veja a seguir:

SUPRAEXPRESS

Com o seu visual negro, mas do mesmo formato quadradão dos modelos anteriores, o modem da Supra não necessita de fonte de alimentação, usando a energia do seu Mac para funcionar. Ele vem com o costumeiro e simples software Faxcilitate, que não parece ter evoluído muito em sua interface, porém tem todas as funções necessárias para um bom programa de fax modem: possui uma janelinha de send/ receive manual, no caso de alguém pedir o sinal de fax, não tem OCR incorporado, vem com editor de cover pages e uma agenda onde você pode acrescentar faxes individuais ou colocar um grupo de faxes de uma só vez.
Na Internet, o Supra parece se portar mais estável do que os outros, mantendo um padrão de velocidade contínua, o que é muito importante nesses casos; nada pior do que aquelas paradinhas de trasmissão ("stalled…") daquele arquivo que você está precisando urgente.
Usando os scripts originais do OT PPP, o Supra conectou a 28.800 e baixou o nosso arquivo teste no tempo recorde de 1:30 minutos, mostrando-se mais veloz ainda navegando em páginas com conteúdo de texto.
O Supra é o mais compacto de todos, cabendo em qualquer lugar. Ele nem precisa de fonte, pois tira sua força da porta ADB (onde é ligado o teclado) do Mac. O único senão é que ele é bem barulhento e não tem controle de volume, fazendo com que o usuário tenha que recorrer a comandos de String para reduzir o som.

US ROBOTICS SPORTSTER VOICE

Este é o modem que tem "voice" no nome mas ninguém entende ou consegue usar sua interface para voz. Ele tem uma entrada para a tal da interface, mas não se sabe onde encontrá-la e nem como usar, pois o modem não vem com a tal peça.
Com seu desenho abaulado, o Sportster 33,6 é um avanço em termos de design em relação aos modelos Sportster anteriores. O controle de volume, entretanto, é um retrocesso, funcionando muito mal.
O software de fax é o MacComCenter, que detém uma verdadeira central de fax e um programa de terminal com uma interface legalzinha. Este software é bem mais completo do que o Faxcilitate, além de ter uma interface melhorada.
Conectou rapidamente a 33.600, baixando nosso arquivo teste em 1:45 minutos. O USR foi o modem mais rápido para fazer o protocolo PPP na conexão e o mais rápido ao se desconectar da Internet.
Navegou por páginas de texto de maneira um pouco lamentável deixando a desejar em relação ao que eu ouvia de colegas ao seu respeito.
O fabricante promete um upgrade deste modem para 56k, mas ele ainda não se encontra disponível para download.

GLOBAL VILLAGE SPEAKERPHONE

Um modem com um design arrojado, parecendo uma torradeira. Ele tem entrada e saída de som no próprio modem (entrada de microfone e saída para fones), além de um controlezinho de volume, muito bem posicionado.
Possui o software mais completo de todos os modems testados, com um monte de funções como secretária eletrônica, central de fax e até email incorporado, além de ter uma interface interessante. Entretanto, o fabricante não manda, como é de praxe, um string de modem específico para softwares como o FirstClass, o próprio OT/PPP e o ARA. Para fazê-lo funcionar corretamente com esses programas, você vai precisar do CD do Mac OS 8 para instalar os scripts que estão na pasta CD Extras, incluindo um script otimizado para modems de 33,6 da Global Village.

GeoPort, o meio modem

Um dos mitos que existem em relação ao Mac é de que ele é mais lento para acessar a Internet. Realmente, para quem nunca mexeu num Mac e senta em frente a um Performa com modem interno percebe que a máquina fica mais lenta quando o modem está ligado. O motivo para isso? O famoso GeoPort.
O GeoPort é um modem bem mais barato que os outros porque nao é exatamente um modem... é meio modem.
Ele só contém a parte de interface física com a linha telefônica e conversores analógicos/digitais. As outras coisas que normalmente ficam no modem (uma CPU de 8 ou 16 bits para controle, um DSP para modulação/demodulação, filtros digitais etc.) não existem. O PowerPC do Mac é que faz tudo isso, através de emulação.
Em contrapartida, a atualização de velocidade de modem é feita somente por software, ou seja, os antigos GeoPort de 14,4 kbps hoje podem rodar a 28,8 bastando para isso, instalar novas extensões.
Por outro lado, a emulação de um modem de 28,8 é uma coisa muito complexa, chegando a consumir de 30 a 70% do tempo da CPU do Mac, conforme o caso. Para piorar, temos os browsers-elefantes típicos de hoje em dia, que também gostam de pegar a CPU toda pra eles, o que faz seu Performinha virar uma lesma. O GeoPort só começa a funcionar bem em máquinas 603e a partir de 180MHz.
Curiosamente, há tempos as revistas de informática vem dizendo que a grande onda do futuro para os PCs são modems deste tipo. Pode ser que lá a coisa funcione…
Rainer Brockerhoff

Como eles se comparam

Modelo	*Tempo do teste*	*Software de fax*	*Telefonia*	*Preço*
Supra	*1:30*	*Faxcilitate*	*Não*	*R$ 199*
Us Robotics Sportster Voice	*1:45*	*MacComCenter*	*Sim*	*R$ 285*
Global Village Speakerphone	*1:30*	*GlobalFax*	*Sim*	*R$ 329*
Hayes Accura	*1:36*	*MacComCenter*	*Não*	*R$ 247*

O GV conectou em unknown rate com os strings padrões do OT/PPP da Apple, sendo necessária uma instalação extra do CD original do MacOS 8 (Folder CD Extras/OT PPP Additional Scripts) para funcionar com mais eficácia e, aí sim, conseguindo baixar nosso arquivo em 1:30 minutos. Foi o mais rápido de todos ao navegar por textos, mostrando a velocidade de 33.600. O fabricante também promete upgrade para 56k por software deste modem, mas ainda não se encontra disponível.

O Global Village é, com certeza, o mais bem acabado dos modems testados, além de ter mais funções. Como não poderia deixar de ser, é também o mais caro.

HAYES ACCURA 33.6

A Hayes foi a empresa que inventou o modem como o conhecemos. Nada mais natural que seu modem fosse um dos mais compatíveis do mercado. É praticamente impossível encontrar um programa de comunicação que não tenha um setting para modems Hayes.

Se você está atrás de um modem que dê pouca dor de cabeça na hora da instalação e configuração, este é o seu modelo.

Com um design tradicional, o Hayes mostrou ter grande estabilidade de conexão a 33.600. Assim como o US Robotics, ele usa um software de outra empresa para receber e mandar fax (MacComCenter). Seu padrão de compressão é V.34, ao invés da 42bis usada pelos outros modems.

O Accura conectou a 38.400 e iniciou o download muito rápido. Se sua velocidade fosse mantida, iria superar os outros na tabela. Infelizmente, ele se cansou e no final acabou diminuindo o rate, baixando o arquivo em 1:36 minutos. Mostrou muita velocidade navegando por páginas de texto. M

ALEXANDRE MORAES
Faz Web Pages e sonha com o dia em que o mundo terá Macs como padrão internacional.

ONDE ENCONTRAR:

MacWorld: (011) 531-9644
Caps: (011) 5505-1699
Rede: (011) 3068-0399

Agradecemos à revenda Apple MacWorld pelo empréstimo dos modems para testes.

Modem 56k dicas de compras

Ainda é cedo para investir num modem de 56k. Mas se você tem alma de pioneiro e dinheiro sobrando, leve em conta esses pontos antes de investir num modem de 56K:

1-Fale com seu provedor de acesso e cheque se ele oferece conexão a 56k. No Brasil, grandes provedores como Nutec e UOL ainda estão testando as tecnologias ou oferecendo o serviço apenas a clientes VIP. Quem já testou diz que o aumento de velocidade é grande, chegando a downloads de 8k/sec.

2-Cheque que tipo de tecnologia é oferecida. As tecnologias x2 (US Robotics) e K56Flex (Rockwell/Lucent) são incompatíveis, embora tenham desempenhos semelhantes.

3-Dificilmente se chegará a um formato padrão antes do final do ano. Talvez ele não seja nenhum desses que estão aí hoje.

4-Tente obter informações sobre sua linha. Ligue para seu provedor e para a companhia telefônica e cheque se sua linha é realmente CPA-Digital.

5-Cheque a política de upgrade do seu modem. Veja na home page do fabricante como ele pretende conduzir os futuros upgrades de seus equipamentos.

US Robotics: http://www.usr.com
Hayes: http://www.hayes.com
Supra: http://www.diamondmm.com
Global Village: http://www.globalvillage.com

Duke Nukem 3D Atomic Edition

Chega ao Mac um dos jogos prediletos entre os pecezistas

Se você odeia aqueles jogos em que a única coisa que você vê é a sua mão segurando uma arma e vários inimigos que você deve matar pra conseguir chegar ao seu objetivo, pode parar de ler esta resenha.

O Duke é um desses jogos, mas com uma boa dose de humor negro e muita violência, daquelas que se a sua mãe visse ficaria chocada.

Não basta apenas matar os alienígenas com a sua arma e esperar que eles tenham uma morte tranqüila e que se tornem apenas meros cadáveres espalhados pelo chão: no Duke você mata e vê o sangue espirrar para a parede mais próxima, onde ficará escorrendo. Isso quando não junta uma poça de sangue no chão que suja a sua bota e faz com que você deixe pegadas de sangue por onde passa. Ou quando o alienígena, antes de morrer, fica agonizando. Por essas e por outras dá pra ver o quanto o jogo tem de violência desnecessária. Tudo isso, é claro, regado com uma trilha sonora com o mais pesado rock.

O que diferencia o Duke Nukem dos outros jogos é a interação com o ambiente. Por exemplo, se você atirar na parede, aparecerão alguns furinhos de bala nela; se você se olhar no espelho, ouvirá algum comentário inútil do seu personagem, ou, se oferecer dinheiro para uma dançarina, ela lhe agradecerá abrindo a blusa. Seu herói também tem necessidades normais, e de vez em quando precisa ir ao banheiro (o que o ajuda a recuperar energia).

A história do jogo é bem simples: alienígenas invadiram a Terra e você é chamado para exterminá-los, começando pela Calçada da Fama em Los Angeles e passando por mais três outras fases com cenários diferentes. Cada fase é bem longa, com várias telas forradas de inimigos e passagens secretas, terminando quando você consegue destruir o chefe dos alienígenas.

Não dê folga. Corra, atire, pule, abra portas... Ops, tem gente

O Duke segue o mecanismo básico dos jogos de matança: pegar armas cada vez mais potentes para inimigos cada vez mais fortes. A munição fica espalhada pelo chão e o caminho para o final é (quase) sempre o mais óbvio. A melhor função implementada é o mapa, que aparece por cima da tela sem prejudicar a visão, facilitando sua localização. Há também a opção de ver o Duke por uma câmera virtual que o segue, muito bonita mas pouco prática.

Além das armas tradicionais – como a pistola, o rifle calibre 12 e o lançador de mísseis – você conta com armas esquisitas como o "Shrinker", que encolhe o inimigo por tempo suficiente para que você possa esmagá-lo com sua bota, ou o "Microwave Expander", que incha o inimigo até explodir, ou também o "Freezer", que congela o alienígena para você espatifá-lo com um chute. Tem também umas granadas de mão que são acionadas à distância e dispositivos que emitem um raio laser para acabar com tropas inteiras.

Alguns bônus interessantes podem facilitar a sua vida: um jetpack (jato que fica nas costas para poder voar), esteróides (aumentam a força e a velocidade), scuba gear (para mergulhos) e o holoduke (cria uma holografia do Duke em qualquer lugar para enganar os aliens).

Você pode jogar em rede com Macs e PCs, ou jogar sozinho com inimigos controlados pelo computador, como se estivesse jogando em rede. O ponto fraco é que não existem cenários diferentes para o jogo em rede: você deve usar o cenário do próprio jogo.

Ao todo, o Duke Nukem é diversão garantida para os que gostam de muita violência, sexo e rock'n roll. **M**

Na rede é assim: Eu te vejo e você me vê!

Pena que não dá pra acertar a Chalenger

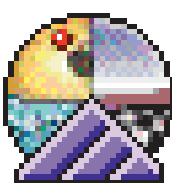
DOUGLAS FERNANDES
É consultor de técnicas de sobrevivência em jogos de ação.
dougfern@dialdata.com.br

DUKE NUKEM 3D

MacSoft: www.wizworks.com
Preço: US$ 49.95

Strata Studio Pro 2.1

Nova versão de programa 3D faz valer o upgrade

Alguns meses após o lançamento da versão 2.0 do Strata Studio Pro, parece que a Strata resolveu finalmente cumprir suas promessas. Tudo que havia sido prometido para a revolucionária versão 2.0 nunca havia saído do papel, até agora... Bones, Inverse Kinematics, Hair, Deformação, Geradores de Partículas e muitas outras funções agora podem ser utilizadas pelos ilustradores 3D no Mac.

TUDO MUDOU

Antes de falarmos de todas as funções novas que fazem parte desta versão, vamos dar uma recapitulada na versão 2.0, que, mesmo não sendo muito estável, foi a versão que trouxe todas as grandes novidades do Strata, nova interface, novas formas de trabalhar e novas funções. Logo ao abrir o programa, dá pra notar que ele sofreu uma modificação muito grande em sua interface. Agora todas as paletes usam o sistema tear-off, ou seja, têm abinhas mostrando sub-paletes que podem ser arrancadas. As paletes agora estão divididas em: (figura1)

• **Environment** (Ambiente)**:** Para ajuste das condições da luz ambiente, aplicação de gels e efeitos a estas condições; caracterização do ar, se vai haver fog ou não; textura do chão; definição do background, que pode ser cúbico (aplicando uma condição para cada lado), horizonte, monocromático ou esférico (com uma imagem ou animação aplicada).

• **Object Properties** (Propriedades de Objeto)**:** Qualquer objeto selecionado tem suas propriedades visualizadas e editadas nesta palete. Seu nome, complexidade, posição no eixo xyz, quanto está rotacionado, texturas que estão aplicadas a ele, inclusive os efeitos, aparecem nela. Algumas funções inseridas nesta palete são bastante úteis, como a possibilidade de mudar com precisão a posição do objeto alterando os números da palete. Ficou mais fácil também editar o bevel através de curva Bezier e mudar o posicionamento e escalonamento de uma textura (figura 4).

Figura 4

• **Resource** (Recurso)**:** Onde se encontram as características que podem ser aplicadas em seu projeto: texturas, “shapes”, efeitos, gels (efeitos aplicados a uma fonte de luz) e fundos. Nesta palete, temos o conceito de subpaletes levado ao extremo, com subpaletes dentro de subpaletes. Parece complicado, mas não é. Na verdade, é um jeito muito prático de visualizar todas as pastas que se encontram dentro da pasta Libraries (figura 2).

Figura 2

Agora é possível trabalhar com três padrões de textura. O primeiro é a textura de superfície, como uma cor simples, ou mesmo uma textura complexa com bump map, glow, reflexão etc. O segundo tipo são as texturas sólidas (para quando você faz um corte em um objeto e vê a textura em seu interior). Os padrões são mármore, madeira e pedra. O terceiro tipo de textura são as volumétricas, que podem ser consideradas como efeitos, com padrões como fog, haze e mist (fumacinhas variadas). Existe ainda um quarto recurso, que até pode ser considerado uma textura. São os efeitos que só podem ser vistos no modo Render. Como as texturas, eles também são aplicados a um objeto, compreendendo os padrões aura, lens flare, gerador de partículas (fonte) e todos os efeitos disponíveis através do PowerModule 1, a serem vistos mais adiante (figura 3).

• **Extension Tool:** Esta palete é uma forma mais rápida de acionar alguns comandos disponíveis

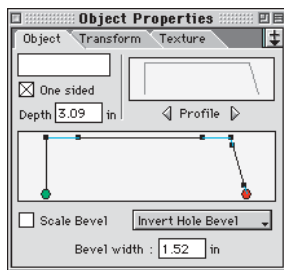
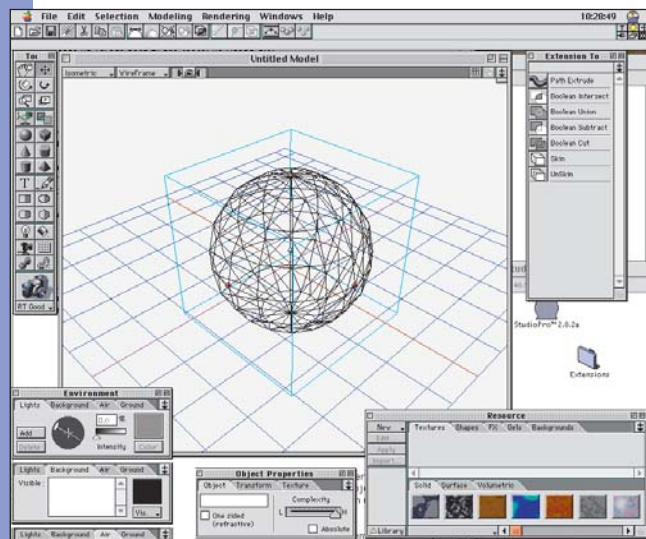



Figura 1

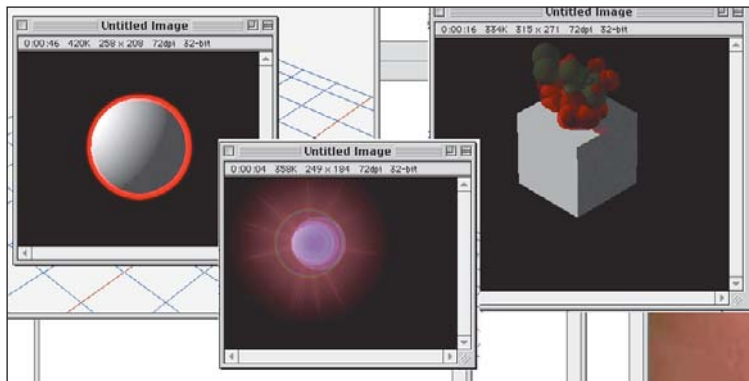
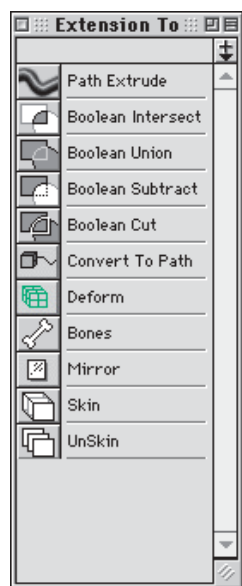



Figura 3

em outras áreas do Strata (figura 5). Usuários antigos verão que a única novidade em relação à versão 1.75 é o Bones (ossos), função trazida pelo PowerModule 1. Com essa função você tem a possibilidade de criar o esqueleto de um objeto para, mais tarde, quando aplicar o inverse kinematics, o Strata saber onde estão as junções.

Figura 5

• **Statistics:** Mostra todos os dados do projeto, como quantidade de objetos, fontes de luz, polígonos, superfícies. Tanto para o projeto como um todo como para a vista em que você está no momento.

• **Tool:** A barra de ferramenta lateral (figura 6). Todas as primitivas se encontram aqui, tanto em 3D como em 2D, além das ferramentas de movimentar, rotacionar, luz, extrude, lathe etc.

Uma novidade na versão 2.1 são os dois últimos botões desta barra, que permitem dar um attach de um objeto a um bone. Quer dizer, uma vez que você criou as juntas do objeto, você irá criar a "carne" e utilizar esta ferramenta para separar os dois.

Por fim, a última palete que sofreu alteração é a Project Window. É nesta janela que você controla toda a animação de um objeto, o frame em que você se encontra, quantos existem etc. Ela sofreu alterações consistentes, conforme podemos ver pela figura 7. Agora temos uma visualização mais completa de todas as condições de um objeto, qual o tipo de textura que está sendo aplicado, efeito, posição, rotação, escala, ambiente etc. Tudo isso em uma escala de tempo: quando começa e quando termina a animação, se aparece na modelagem e/ou renderização, a barra de eventos, se está escondido ou não. Quer dizer, podemos ter uma idéia geral de todos os objetos que estão no projeto. A animação de um objeto agora também é mostrada na própria janela de modelagem, sendo que todos os pontos da barra de eventos são marcados e podem ser editados através de curvas Bezier.

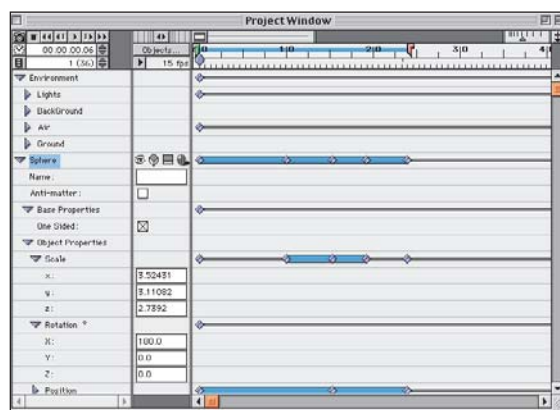



Figura 6

Figura 7

Além de todas as modificações que foram citadas nas janelas, a mais impressionante é a visualização em tempo real de tudo que está sendo feito, na própria janela de modelagem. Se você quiser dar um extrude em uma circunferência, basta clicar na figura com a ferramenta de extrusão, escolher a altura e pronto. Para fazer um lathe, é só rotacionar (figura 8) o objeto até o ponto desejado, vendo em tempo real o que está acontecendo. Uma lâmpada tem seu campo de atuação mostrado por uma circunferência, permitindo ver até onde aquele ponto de luz está atuando.

A câmera também sofreu algumas alterações muito úteis. A janela do ponto de vista da câmera agora possui controles para poder se movimentar nos 3 eixos, rotacionar, achatar a câmera em um dos eixos, mudar o método de visualização e o tipo de lente. Na janela de modelagem, agora aparece um cone em frente à câmera, representando seu campo de visualização. Esse cone pode ser apontado para um objeto para "grudar" a câmera nele (figura 9).

Figura 8

VERSÃO FINAL

Já na versão 2.1, além do PowerModule, citado mais adiante, algumas características ou funções foram acrescentadas ao software. Os eixos de coordenadas foram colocados no canto da janela de modelagem para facilitar a visualização dos planos; a função de anti-alias no render foi otimizada, chamando-se agora oversampling; a intensidade de luz agora pode ter valores negativos, permitindo diminuir a iluminação em algumas áreas. Surgiram também novos formatos de render, como o Scanline (mais rápido e com uma qualidade pouco inferior ao Radiosity) e o Wireframe Outline. A opção "obscure" do lens flare permite efeitos de luz como se estivesse atrás de um objeto e os pontos de vista podem ser alterados pelo teclado. Além disso, o Strata 2.1 traz suporte a multiprocessamento; condições como gravidade e vento foram acrescentadas na janela de Air, na palete Envinronment; controle da largura do bevel na extrusão; melhorias na parte de animação; e muitas outras.

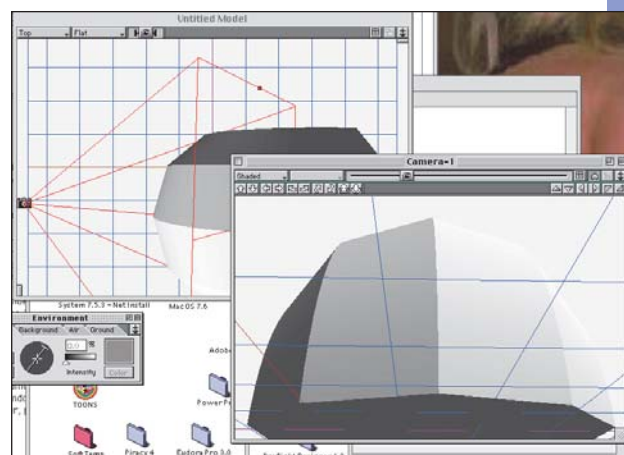
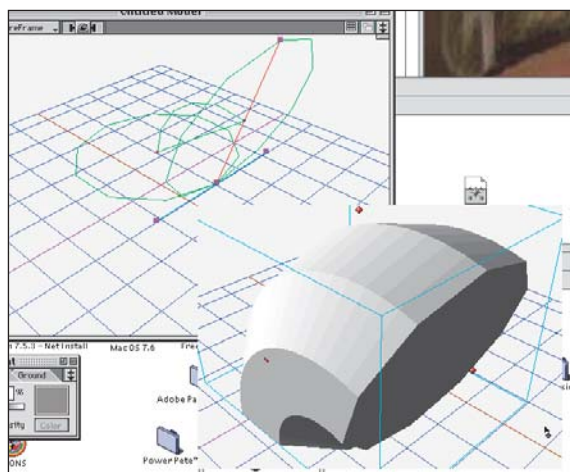



Figura 9

AÍ VÊM OS PLUG-INS

PowerModule 1 é um pacote de plug-ins que acompanha o Strata 2.1. É provável que em breve apareçam pacotes de outras empresas, ou mesmo da própria Strata. O PowerModule traz muitas funções úteis para modelagem e renderização:

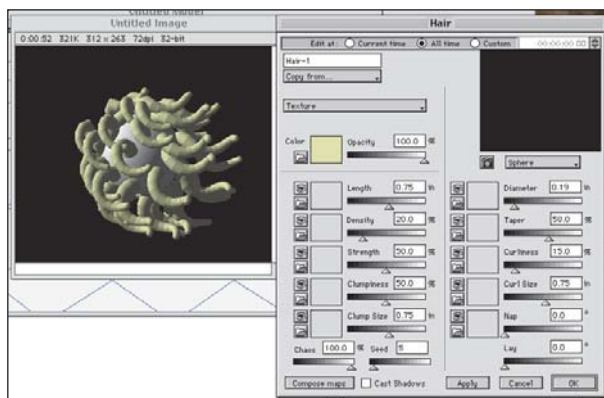
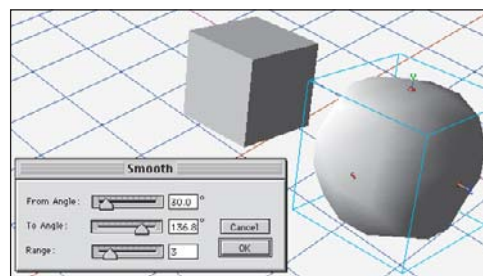
• **Deformation Lattice:** permite deformar um objeto 3D através da deformação de polígonos. Por exemplo, se você acionar este comando em uma esfera (figura tradicional), ele se transformará em oito cubos, que poderão sofrer alterações em cada um de seus vértices (figura 10).

• **Hair:** efeito que aplica uma textura em seu objeto, os quais, através da modificação em alguns parâmetros, podem ficar parecendo desde um porco-espinho até cabelo real. Você pode até fazer o cabelo crescer com o passar do tempo. Como é um tipo de textura, ele só aparece no modo renderizado (figura 11).

Figura 11

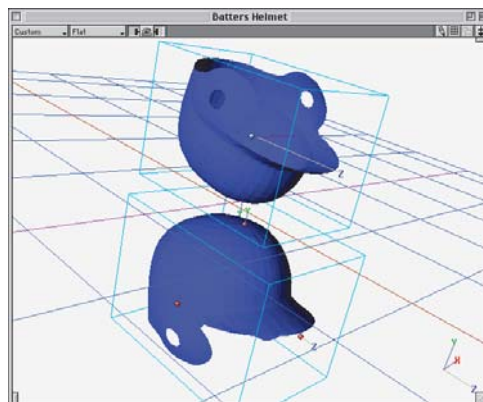



Figura 13

Figura 10

Figura 12

• **Mirror:** basicamente um efeito de flip, tanto na vertical como na horizontal, só que em objetos em 3D (figura 12).

• **Smooth:** acrescenta uma maior quantidade de polígonos ao seu objeto, permitindo criar um objeto com maior suavidade em suas curvas, ou até mesmo um novo objeto. Aplicando um efeito em um cubo, é possível transformá-lo em uma esfera (figura 13).

• **Pixie Dust:** através deste comando, podemos gerar partículas que podem sofrer alterações pela gravidade, como flutuar, cair mais rapidamente ou serem sopradas pelo vento. Aparece somente em modo render (figura 14).

• **HotSpot:** cria esferas de luz que podem variar com o tempo, com vários tipos de características diferentes, como plasma, blend etc (figura 15).

• **Fire & Smoke:** como o próprio nome diz, permite aplicar fogo ou fumaça a um objeto. Uma variedade de "presets" já vêm estabelecidas, mas você pode criar seus próprios sets. Aparece somente em render (figura 16).

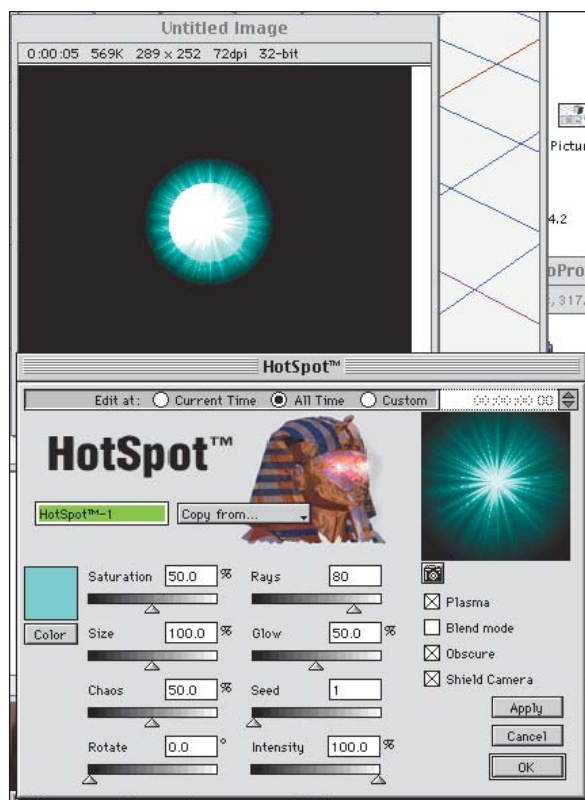



Figura 15

Figura 14

Figura 16

• **Inverse Kinematics:** permite criar estruturas com movimento realístico. Muito útil, em movimentos humanos. Por exemplo, quando movemos o pé, este gera uma seqüência de movimentos sobre todos os membros superiores. Este efeito serve para calcular automaticamente a seqüência. Que avanço!

VALE A PENA?

O Studio Pro sofreu muitas alterações desde a versão 1.75, mas estava muito instável e lento. A versão 2.0 trouxe somente uma cara nova e funções para trabalhar em tempo real. Com a versão 2.1, ele recebeu o acabamento final, com funções novas, fazendo jus ao upgrade.

LUIZ FERNANDO DIAS

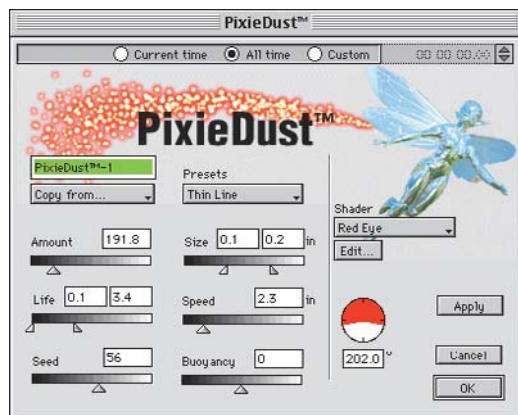
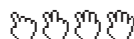
Trabalha na Ciclo Graphics. Além de estar trabalhando muito com image setter, agora está ajudando no site www.ciclo.com.

luiz@ciclo.com

STRATA STUDIO PRO 2.1

Strata: www.strata3d.com

Cad Technology: (011) 829-8257

Preço: US$ 1.250

Carnaval Virtual

Joãosinho Trinta agora é multimídia

É impossível falar de Carnaval sem lembrar Joãosinho Trinta. Essa é a idéia por trás de Carnaval Virtual, CD-ROM lançado pela Allure Multimedia em parceria com a escola de samba Unidos do Viradouro (campeã do carnaval carioca de 1997) e seu ilustre carnavalesco.

Neste CD-ROM, os apaixonados pelo Carnaval carioca poderão percorrer os bastidores, acompanhar os ensaios da escola de samba, participar de um desfile interativo no Sambódromo e tocar os instrumentos da bateria nota dez da Viradouro.

O colorido do samba explode no monitor

Carnaval Virtual mostra o calendário carnavalesco, com os principais preparativos nos meses que antecedem o Carnaval e tem um tour multimídia pela Cidade Maravilhosa. Há até uma tentativa de ensinar o usuário a sambar com uma mulata interativa. Mas a coisa não dá muito certo. Apesar dos esforços para fazer um ensaio passo-a-passo, com teclas slow e close-up para captar melhor as imagens, é praticamente impossível pegar o jeito e molejo do samba pela tela do computador, mas fica valendo a intenção.

Minha alma canta, vejo o Rio de Janeiro...

Ao iniciar o programa, o clima é de uma viagem ao país do Carnaval, com direito a aeroporto e tudo; daí é só escolher o ícone desejado e cair na folia. O futebol, que também é paixão nacional, é lembrado, mas o destaque fica mesmo para o samba, na avenida ou no barracão.

O Carnaval Virtual traz uma entrevista exclusiva com Joãosinho Trinta e os desenhos de cada uma das fantasias que ele criou. A parte de entretenimento fica por conta dos joguinhos de memória e quebra-cabeças com as típicas paisagens do Rio. O que é mais bacana nesse CD é o "tour" pela cidade através de um guia multimídia, com o Pão de Açúcar, Horto Florestal, Cristo Redentor, praias e outros pontos turíticos que valem a pena saber mais de suas histórias e conhecer pessoalmente.

Sacoleje em sua cadeira e deixe a alegria do Carnaval Virtual levar você nessa viagem. M

CARNAVAL VIRTUAL

Allure: (051) 330-3522 http://www.allure.com.br
Preço: R$ 39

A mulata virtual tenta, mas não consegue ensinar a sambar de uma hora para outra

Dormindo com o inimigo

Nós, macmaníacos, somos acostumados a emoções fortes. Afinal, como sobreviver ao verdadeiro pesadelo que se repete ao final de cada trimestre, quando a Apple anuncia mais um de seus (já tradicionais) megaprejuízos?
Porém, a notícia de que a Microsoft iria investir na Apple para garantir a sobrevivência da "maçã" como empresa independente conseguiu abalar nossas estruturas emocionais. Ver Bill Gates posar como salvador da pátria foi, no mínimo, surpreendente.
Muito já foi dito e escrito sobre as razões que levaram o "camarada" Bill Gates a tal gesto. Não é minha intenção divagar sobre esse tema, prefiro analisar os motivos que levaram a Apple a aceitar essa ajuda tão polêmica. As versões apresentadas foram as seguintes:
Versão 1- Falta de Opção: alguns analistas acreditam que a Apple aceitou o dinheiro de Bill Gates simplesmente porque as outras alternativas seriam fechar as portas ou ser vendida. Segundo os mesmos, a falta de liquidez da Apple já teria atingido sua capacidade de produzir novas "killer applications", sem as quais não sobreviveria. Sem inovação não existe Apple.
Versão 2- Jobs Strikes Again: outros afirmam que a solução adotada é fruto da personalidade de seu mentor, Steve Jobs. Polêmico, provocador, genial, visionário e contraditório são apenas alguns dos muitos adjetivos utilizados para analisar a personalidade de Mr. Jobs. E todos retratam com perfeição o perfil dessa aliança, ou seja, mais um ato magnânimo de alguém acostumado a atitudes extremadas.
Versão 3- Oficial: em sua versão oficial, a Apple afirma que a aliança reflete a nova orientação macro da empresa, de estabelecer alianças estratégicas com outras empresas do setor. Ou seja, essa aliança aconteceu por opção própria, e não por falta de opção.
Qual das três análises é a verdadeira?
Para mim, todas, já que abordam o problema a partir de pontos de vista diferentes.
Infelizmente, por muitos anos a Apple acreditou que a "enorme" base instalada Macintosh, assim como a "evangelização" de seus usuários, garantiriam a sobrevivência de seu modelo fechado e individualista.
Pura tolice, como se viu. Numa indústria que se renova totalmente em termos de tecnologia a cada dois anos, base instalada não garante a sobrevivência de ninguém.
O sucesso é conseqüência de tecnologia de ponta, preços competitivos e bom marketing. Ao mesmo tempo, lealdade a uma marca específica é tão grande quanto a conta-corrente do freguês. Principalmente se as diferenças entre as plataformas Macintosh e Windows estão diminuindo mais rápido que o market share da Apple.

Tom B.

O mais importante é o reconhecimento de que a parceria Apple/Microsoft promove uma verdadeira revolução filosófica na empresa. Ainda que tardiamente, a Apple aceitou o fato de que não poderia vencer sozinha, por melhores que fossem seus produtos.
Seja por opção ou por falta dela, o dinheiro da Microsoft garante a sobrevivência da Apple, pelo menos a curto prazo. Mas e aí? Como garantir a sobrevivência definitiva? Como retornar à lucratividade?
Felizmente, Bill Gates tem muito mais a dar à Apple do que seus (muitos) dólares.
Precisa ensinar que o segredo do sucesso da plataforma Wintel é sua política de "profit sharing", ou seja, a divisão entre fabricantes (melhores margens), distribuidores (maiores volumes) e usuários (menores preços) são os benefícios causados pelos constantes avanços tecnológicos. E que sozinha, sem recursos e sem parceiros, a Apple jamais conseguiria oferecer benefícios semelhantes.
Deve mostrar aos executivos da Apple que o pós-venda é mais importante do que a própria venda. Por isso, é fundamental tratar bem os usuários e distribuidores todo o tempo!
E, finalmente, precisa ensinar que é impossível ser bom em tudo. Por isso, cabe à Apple se concentrar no que faz de melhor e deixar para seus parceiros o resto.
Ah! algumas aulas de marketing também não cairiam mal...
Quanto a nós, usuários de Macintosh, devemos manter a chama acesa e a briga ativa. Devemos lutar para que mais Macs sejam instalados em nossos escritórios e apresentar os muitos benefícios do sistema Mac para os usuários de Windows.
Acima de tudo, devemos enxergar Mr. Gates como um aliado de ocasião, e não como um violador da honra e da dignidade macintoshiana.
Enfim, lamentar o fato de que a Apple tenha que dormir com o inimigo para acordar desta longa egotrip. **M**

JOSÉ COLAGROSSI
É diretor da Hayes para a América Latina e usuário de Macintosh desde 1987.